

июнь 2004 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com

E3

Мы представляем вашему вниманию обзор по играм, которые были показаны на E3 и на данный момент находятся в разработке. Поскольку общее количество представленных для ПК увеселений стремится к тысяче (индустрия, говорите, умирает?), пробежимся лишь по самому главному.

UEFA Euro 2004 Portugal

Уже взглянув на обложку, я обнаружил фразу о «чудесах, которые Зидан или Фигу вытворяют с кожаной сферой». Честно признаюсь, это не преувеличение. Даже весьма средние футболисты (к которым отнесены и игроки нашей родной белорусской сборной) иногда выдают такие финты, что только диву даешься: и почему они не делают этого в реальной жизни. А уж за игрой мастеров мяча (даже если они играют против тебя) стоит лишь наблюдать и восхищаться. Можно увидеть практически все, что человек способен вообразить: от потрясных пасов назад до голов, забитых ударом «ножницами» в девятку.

Операция Silent Storm: Часовые

– Та-ак, все, мальчики и девочки, завязываем с раздолбайством и отправляемся на боковую — завтра тяжелый путь предстоит. Наша следующая операция должна была пройти в Тунисе. Жара, пальмы, море... Красота. Может даже позагораем... если живы останемся. Ахмад бывал в тех местах, обещал толкового проводника достать...

HITMAN CONTRACTS

Предел совершенства stealth-геймплея и вершина эволюции жанра

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

РЕЛИЗЫ

Какое у нас сегодня меню для геймеров-гурманов? Из шутеров — кровожадный **Manhunt** (размышления, на которые навела эта игра Lockust`a, читайте на стр.22), полицейский **True Cirme: Streets of LA** и отменный **Hitman: Contracts** (обзор Roll`a на стр.17), из стратегий — полновесное отличное дополнение **Операция Silent Storm: Часовые** (любителям нестандартных обзоров и фанатам игры читать стр.15), адд-он к лучшей RTS прошлого года по версии "ВР" — **Rise of Nations: Thrones and Patriots** (обзор на стр.11), а также симпатичная **Осада (Besieger)** (обзор на стр.16) и своеобразный **Warlords Battlecry 3** (ждите следующий номер, чтобы прочитать обзор на эту игру).

Совсем недавно появились качественная российская RTS **Периметр** (впечатления Leviafan`a на стр.14), тактический шутер **Soldner: Secret Wars** и долгожданная третья часть похождений мастера-вора **Thief: Deadly Shadows**. Чего ждать в ближайшее время от игрового рынка, спрашиваете? Будем надеяться, что наконец выйдет один из блокбастеров: **Doom III** (ссылающиеся на Activision издания даже называют дату: 14 июня) или **Half-Life 2** — оба, судя по информации из неофициальных источников, сейчас проходят финальные этапы "шлифовки". Должны бы уже появиться российский ролевой экшен **Xenus**, RPG **Beyond Divinity**, ужастик **The Suffering**, весьма любопытные сумасшедшие гонки **Driv3r**, наверняка в июле доберутся до прилавков **Космические рейнджеры 2**... Ну, а пока — новости.

E3: фейерверк развлечений

Десятая юбилейная Е3 (Electronic Entertainment Expo), крупнейшая мировая выставка компьютерных и приставочных развлечений, прошла с 12 по 14 мая в Лос-Анджелесе. На экспозиции 400 компаний (183 участвовали впервые) представляли более 5.000 игр для консолей и компьютеров, причем около 1.000 из них впервые анонсированы в ходе выставки. Нынешнюю выставку посетило 65.000 человек (для сравнения скажу, что в прошлом году было 62.000 посетителей, а в позапрошлом — 60.000).

Среди представленных проектов консольными были 40%, компьютерными — 33%. Самыми популярными жанрами по итогам Е3 оказались обучающие игры, спортивные и гоночные симуляторы, а также разнообразные экшены. На организацию праздника ушло около 2.500 кв. метров печатной рекламы (примерный эквивалент 38.520 полнолистовым объявлениям), 6.200 метров силового кабеля, 5.000 разнообразных мониторов, около 650 тонн оборудования... Уууx! Даже цифры впечатляют, а уж каково было внутри! А сколько интересных тайтлов было продемонстрировано!

Бесспорно, выставка Е3 стала важнейшим событием прошлого месяца: огромное количество анонсов, новостей, слухов, скриншотов... Но, разумеется, обо всех интересных проектах в рамках "новостей" рассказать не получится: именно поэтому Dwarf приготовил для вас большую статью — смотрите стр. 28-30.

Следующая, уже одиннадцатая Е3 пройдет 18-20 мая 2005 года.



ИНТЕРНЕТ

Он-лайн представительство очередного адд-она к Medal of Honor, **Medal of Honor: Pacific Assault** открылось недавно по адресу http://www.eagames.com/official/moh/pacificassault/us/home.jsp. Реализ, как помните, случится в самом начале осени.

Открылся официальный сайт римейка классической игры **Sid Meier`s Pirates!**: вэлкам ту http://atari.com/pirates/.

Sci-fi экшен **Pariah** от Digital Extremes обзавелся полновесным сайтом: http://www.pariahgame.com/. Скриншоты, персонажи, краткая информация о сюжете (попавший в катастрофу главный герой и его пациентка должны за 16 часов выбраться с планеты, которой суждено погибнуть) — все там.

Редмондский гигант открыл сайт экономического симулятора **Zoo Tycoon 2** (http://www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2/), а компания Warner Bros вместе с SEGA перезапустили официальный сайт претенциозной MMORPG **The Matrix Online**: http://thematrixonline.warnerbros.com/.

Российский JA-киллер, тактическая стратегия **Бригада Е5: Новый Альянс** (что характерно, англоязычное название звучит как **Brigade E5: New Jagged Union;**), обзавелся официальным сайтом — http://www.e5brigade.ru/. Кстати, в ВР 10'03 было интервью с разработчиками.

Отличный сайт недавно открыли Funcom-овцы для весьма интересного проекта **Dreamfall: The Longest Journey**. Любителям квестов и просто хороших игр — сюда, на http://www.dreamfall.com/. Жаль, до релиза еще далече (осень следующего года).

Стратегия с розовыми копьчатыми друзьями в главной роли под названием **Worms Forts: Under Siege** недавно нашла официальное сетевое пристанище: http://www.wormsforts.com/.

Продолжение лучшего гоночного сима прошлого года, игра **Need for Speed: Underground 2**, также обзавелась официальным сайтом: http://www.eagames.com/official/nfs/underground2/us/home.jsp.



Half-Life 2

АНОНСЫ

● Legacy Interactive выпустит "симулятор врача" под гордой маркой сериала **ER** (EmeRgency, у нас более известная под названием "Скорая помощь"). Сказать особенно нечего, разве что про запланированный выход осенью да про озвучку актерами сериала. Издателем сего деньгострясательного чуда станет Vivendi Universal Games.

● Crystal Dynamics, нынешние разработчики серии **Tomb Raider**, анонсировали еще один, достаточно интересный проект. Встречайте: **Snowblind** (жаргонное словечко, обозначающее отключение всех электрических систем объекта). Игра представляет собой тактический шутер в антураже недалёкого будущего (высокотехнологичное оружие, спецдевайсы и т.д.) Группа противников сопрежима КНР будет сражаться с ненавистным режимом аж 11 миссий подряд. Ребята из вашей команды не "воскресают", и вообще за ними нужен тщательный уход. Более того, их можно будет пичкать разными биомодами (привет, Deus Ex!) и всячески "улучшать". В боях часто будет применяться режим "slo-mo" (неужели он еще не надоел разработчикам?), а сами они — проходить при различных условиях в разных частях страны. Множество видов оригинального оружия (пистолет, стреляющий наноботами, — каково?), разрушаемые уровни (помянем Red Faction), реалистичная физика, эффектная графика... В общем, проект обещает быть как минимум "заслуживающим внимания". А "заслужить внимание" он сможет уже этой осенью (если срывов срока не случится).

● Анонсирован сиквел UFO: Aftermath под названием **UFO: Aftershock**. ALTAR Interactive обещает добавить полноценную систему управления базами, улучшить боевую систему, придумать хороший сюжет, добавить врагов и технологий. За подробностями (которых пока нет) — на http://www.ufo-aftershock.com/.

● Чешская Illusion Softworks подтвердила факт разработки аддона к очень симпатичному тактическому шутеру **Hidden & Dangerous 2**. В дополнении **H&D2: Sabre Squadron**, которое появится уже этой осенью, нам представится возможность пройти целых девять миссий за бравых сотрудников британской спецслужбы Special Air Service, воспользоваться новым оружием, оценить улучшенный AI и развлечься с единомышленниками на трёх специально заготовленных многопользовательских картах. К сожалению, скриншотов пока не наблюдается, но о смене функционального, пусть и не слишком "красивого", графического движка речи пока не шло, так что визуальная часть не должна измениться.

● Во втором аддоне к Postal 2, **Postal 2: Apocalypse Weekend**, Running With Scissors обещают игрокам 20 новых игровых зон, 10 дополнительных миссий и новое оружие (среди наиболее колоритных экземпляров — кувалда, коса (привет, Horned Reaper) и бумеранг-мачете, а также возможность создавать собственные миссии. Выход — этим летом, т.е. уже совсем скоро.

● Европейская (а точнее, французская) студия Kylotonn Entertainment анонсировала необычный шутер **Bet on Soldier**. В боях, проходящих между войсками двух оставшихся на карте земли государств (дело происходит в ближайшем будущем), солдаты делают ставки на головы бойцов противоборствующего лагеря, и в зависимости от успешности своих кровавых деяний получают денежки, которые затем тратят на экипировку персонажа. Множество видов вооружений, 8 классов персонажей, масштабный режим сетевой игры (до 32 человек) — красота! А за визуальную красоту и реалистичную физику будет отвечать фирменный Kt Engine, выдающий довольно симпатичную картинку и поддерживающий пиксельные шейдеры версии 2.0. Жаль, до релиза далеко: в жестокий тотализатор мы сможем поиграть не раньше апреля следующего года.

Bet on Soldier

● Pyro Studios, разработчики сериала Commandos и RTS Praetorians, объявили новую историческую RTS **Imperial Glory**. В борьбе за владение землями и морскими районами сойдутся пять крупных мировых империй (Россия, Франция, Австро-Венгрия, Великобритания и Пруссия). Создатели обещают соединить в Imperial Glory элементы глобальных стратегий (дипломатия, торговля...) с военными действиями в полном 3D. Pyro-вцы сулят игрокам полную достоверность, "исторические квесты", масштабность и продуманный многопользовательский режим. В общем, должно быть интересно: http://www.imperialglory.com/. Дата релиза назначена на первый квартал 2005-го года.

ДАЙДЖЕСТ

☑ Оказывается, в "цехах" Ubisoft Montreal вовсю кипит работа над двумя сиквелами нашумевших проектов: **Prince of Persia 2** и **Splinter Cell 3**. Выход продуктов запланирован на конец 2004-го.

☑ Много интересной информации об очередной игре серии GTA — **GTA: San Andreas** появилось в июньском номере американского игрового журнала Game Informer. Обзор в следующем номере.

☑ Несколько испанских энтузиастов выпустили 0.1 альфа-версию эмулятора полудохлой консоли Dreamcast от Sega. Тем не менее, с помощью Chankast (http://www.chanka.org/) вы сможете поиграть во множество старых хитов, выпущенных для приставки.

☑ Компании 1С, "Яндекс" и "Никита" представляют всем игрокам в **"Сферу"**, покинувшим мир до запуска нового материка Гипернаан (24.03.04), бесплатную неделю игры. Мол, "посмотрите, сколько у нас всего изменилось!" Изменилось, действительно, многое: кроме собственно добавления нового материка, авторы переписали AI монстров, поменяли систему квестов и схему захвата замков. В итоге, теперешняя "Сфера" — совсем не та, которую мы видели полгода назад.

☑ Цирк сгорел, клоуны разбежались: увы, но компании Interplay Entertainment, подарившей миру множество отличных игр (**Fallout, Baldur's Gate, Planescape: Torment, Sacrifice, Icewind Dale** и др.), больше не существует. После затянувшейся предсмертной агонии последовала закономерная, в принципе, смерть. Похоже, лозунг Interplay "by gamers for gamers" ("от геймеров — геймерам") больше не в моде. Всё чаще получается "by businessmen for masses" ("от бизнесменов — массам"). Очередная громадная потеря, очередная минута молчания.

☑ Дмитрий Гусаров, руководитель Elemental Games, сообщил, что работы над 2D-частью **Космических рейнджеров 2** практически завершены, однако трехмерная составляющая (планетарные бои) еще нуждается в доработке. По его словам, разработчики постараются успеть к запланированным срокам релиза. Вторая часть оригинальной и очень удачной игры, напомним, должна появиться на прилавках в июле. Вполне вероятно, что она будет защищена громоздкой и глючной, пусть даже и весьма надежной, системой защиты StarForce.

☑ По случаю семилетия **Ultima Online**, одного из старейших MMORPG-проектов, EA планирует выпустить юбилейное издание игры (UO+5 аддонов, сувенир, полная версия Ultima X: Ascension и подарочный набор Ultima Fan Guide Collector`s Edition).

☑ В опубликованной GameSpy майской десятке самых популярных сетевых игр (без учета MMORPG) с огромным отрывом от конкурентов лидирует **Half-Life** (с аддонами, надо полагать): 44778 игроков на 27500 серверах. Остальные игры не смогли даже преодолеть черту в 3000 игроков: у занимающей второе место **American`s Army: Operations** лишь 2820 игроков на 1496 серверах.

☑ Ролевой экшен **ETROM: The Astral Essence** снова переносится. В этот раз — на конец года. Тогда же должны выйти и **The Settlers 5**, обретшие официальное название **The Settlers: Heritage of Kings**.

☑ В интервью сайту Eurogamer директор по маркетингу Valve Даг Ломбарди (Doug Lombardi) сообщил несколько интересных вещей, а в частности, что **Counter-Strike** и прочие старые проекты Valve (Half-Life + addons) будут перенесены на новый движок Source (Half-Life 2) уже этим летом. К **Half-Life 2** будет выпущено как минимум несколько аддонов (правда, пока о них говорить рановато), а вот с фильмами по Half-Life ситуация пока неопределенная: Valve отклонила предложенные сценарии.

☑ Некая компания The Game Initiative сообщила о намерении проведения **"Женской игровой конференции" (Women`s Game Conference)** 9-10 сентября 2004 в Остине (штат Техас, США), куда должны будут съехаться игроманки и игроделицы со всего мира. Любопытно было бы взглянуть.

☑ Massive Incorporated уже с октября планирует встроить рекламу в **MMORPG**: щиты Coca-Cola в фэнтэзийных городах, к примеру, Everquest-а наверняка будут смотреться потрясающе;). Идея была бы здравой в том случае, если бы благодаря рекламе игрокам не приходилось платить ежемесячную абонентскую плату. В противном случае, инициатива MI, на мой взгляд, обречена на провал.

☑ Vivendi Universal Games закрыла компанию Papyrus, добрый десяток лет штамповавшую гоночные игры серии **NASCAR** (а также **Indy Car Racing** и **Grand Prix Legend**). Очевидно, дело в переходе лицензии на NASCAR к акулам игрового бизнеса из Electronic Arts.

Кроме Papyrus, приказала долго жить и студия Impressions Games, на счету которой, кроме всего прочего, серии **Caesar** и **Lords of the Realm**.

☑ Известный российский игровой сайт The Daily Telefrag (www.dtf.ru) 25 мая отпраздновал свое пятилетие и сообщил о смене формата: отныне dtf.ru сфокусируется на освещении игровой индустрии, а не игр как таковых. Остается только поздравить коллег и пожелать новоявленному отечественному конкуренту gamasutra.com и "Gaming industry news" долгих лет, информативности и всяческих успехов.

☑ Konami обрадовала всех PC-поклонников сериала Silent Hill: четвертая часть, **Silent Hill 4: The Room**, выйдет на персоналках! Помочь Генри Таунсенду в поисках выхода из собственной квартиры и в исследовании таинственного тоннеля в ванной (толпы нечисти прилагаются) желающие смогут в сентябре сего года.

☑ Немецкий сайт gamestar.de сообщает, что **Gothic III** уже находится в разработке, релиз намечен на осень следующего года.

☑ Японские власти закрыли сайт **Game Online** и арестовали его владельца за многократное несанкционированное размещение скриншотов (при том, что они брались из открытых источников!). 26-летний токиец размещал скриншоты на сайте без официального разрешения компаний-разработчиков (!!!), что, согласно японскому законодательству, запрещено. Если бы у нас действовали такие законы, все без исключения игровые издания можно было бы без проблем подвести под статью.

☑ На форумах Ascaron Entertainment один из разработчиков проговорился о разработке аддона к **Sacred**. Собственно, никто не удивлен: обещают продолжение сценария оригинала, двух новых персонажей и прочие стандартные аддоновские прелести.

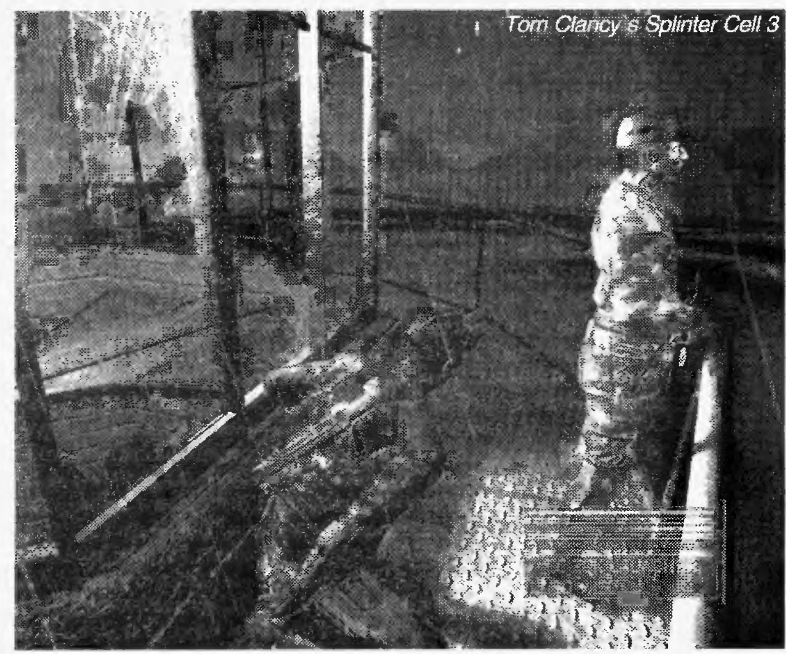
☑ Ходят слухи, что THQ предложила 390 млн фунтов стерлингов за Eidos (серии **Tomb Raider, Championship Manager, Thief, Hitman**). Реакция последней пока не известна, хотя в прошлом году EA, собиравшаяся раскошелиться на сопоставимую сумму для покупки, получила отказ.

☑ Dimension Films в сентябре этого года приступит к съемкам фильма по известному консольному файтинговому сериалу **Tekken**. Интересно, что эти товарищи сумеют за 40 млн долларов наснимать? Кстати, ходят слухи, что съемки кино по мотивам приставочной же серии **Onimusha** уже начались в Новой Зеландии.

☑ Microsoft недавно похвасталась, что общемировые легальные продажи ее стратегического сериала **Age of Empires / Mythology** составили 15 млн экземпляров. Серьезная цифра.

☑ Gearbox выпустила **Halo Custom Edition** (http://www.ag.ru/?files?demos?11708, 170 MB) — обновленную, исключительно сетевую версию проекта, включающую в себя отшлифованные карты для мультиплеера, сильно оптимизированный код (говорят аж о 60%-м росте производительности на картах с шейдерами!) и многое другое. Кроме того, Halo CE поддерживает модификации, созданные при помощи Halo Editing Kit (http://www.3dgamers.com/dl/games/halo/Thirdparty/hekset-up.exe.html, 262 MB).

☑ Добрые дядечки из Electronic Arts поделились с общественностью программой **Sims 2 Body Shop**, которая, как несложно понять из названия, предназначена для создания собственных симов. Так что осенний выход **The Sims 2** фанаты встретят во всеоружии. Коли причисляете себя к таковым — проходите на http://thesims2.ea.com/bodyshop.php.


Tom Clancy's Splinter Cell 3

Пираты судятся с "пиратами"

Компания "Унипост" (7wolf.ru, "Седьмой волк") подала в суд на "Совинтел" (владельца ag.ru, "Absolute Games") за систематическую перепечатку последним авторских материалов (в частности, прохождений) с сайта 7wolf.ru. Более того, арбитражный суд г. Москвы постановил взыскать с ответчика миллион рублей (!!!) в пользу "Унипост" и сто тысяч рублей в пользу правительства Москвы. Но не все точки над "i" расставлены: приговор будет в ближайшее время обжалован, возможно, возникнут какие-то встречные иски... В любом случае, вопрос интересный. Даже не важен тот факт, что "7 Волк" — крупная компания по производству и продаже нелегальной игровой продукции. Важно, что закон о защите авторских прав "сработал", как всегда, не к месту.

Объясню ситуацию: на Absolute Games уже давно существует раздел "9 жизней", в котором собираются различные утилитарные материалы для множества игр: коды, прохождения, FAQ-и, тренеры и т.д. В эту базу, собственно, и были добавлены пользователями (!) злосчастные статьи авторов 7wolf.ru. Кстати, часто не слишком обремененные совестью пользователи стирают оригинальные копирайты и приписывают авторство себе, поэтому отследить действительное происхождение материалов бывает весьма сложно. Так или иначе, AG сообщает, что авторские материалы, попавшие в базу, удаляются по первому требованию их создателей. Собственно, в этом и проблема: "волки" утверждают, что неоднократно извещали AG о своих статьях, ag-шники, понятное дело, говорят обратное...

О развитии событий, надеюсь, в ближайшее время обязательно расскажем, ибо случай может стать знаковым прецедентом и впоследствии повлиять на работу всех или почти всех легальных сетевых хранилищ.

ATi vs nVidia

В середине мая канадская ATi официально анонсировала свой ответ новому семейству 6800 (NV40) от nVidia — графические акселераторы X800XT на базе GPU R420. Обе карты стандартно комплектуются 256 МБ GDDR3-памяти (она даже не нуждается в радиаторах!), работающей на частотах 550MHz (NV40) и 575MHz (R420). GPU обладают 16 пиксельными и 6 вершинными конвейерами, работая на частотах 400 и 525 MHz соответственно. Производительность карт примерно одинакова, но при этом Radeon X800XT значительно менее требователен к питанию и куда как более компактен. Однако он не поддерживает, в отличие от GeForce 6800, пиксельные шейдеры версии 3.0: пусть даже их своевременность и целесообразность весьма спорны (напомню, пока лишь Far Cry поддерживает пиксельные шейдеры версии 2.0). Зато новый Radeon обладает эффективной технологией сжатия карт нормалей 3Dc. Но самое главное для простых пользователей то, что с выпуском новых главных моделей топовые карты предыдущего поколения неизбежно упадут в цене — тут-то мы их и закупим;).

Сколько лет игрокам?

Заокеанские товарищи из Entertainment Software Association (США) недавно провели любопытное исследование. Судя по его результатам, средний тамошний игрок — это мужчина в возрасте около 29 лет. Средний покупатель игр — опять-таки мужчина, но уже в возрасте 36 лет. К слову, сильный пол составляет больше половины (59%) от общего объема играющей аудитории. Забавно, что 52% предпочитают игры телевизору, а 48% — кино (книги они то ли вовсе не читают, то ли как раз читают вместо виртуальных развлечений — не понятно). Кстати, 43% респондентов сознались, что играли не менее часа по Интернету. Правда, в достаточно примитивные онлайн-забавы: паззлы, слова, шахматы, викторины и т.д. Интересно было бы провести такое исследование в РБ: думаю, средний возраст играющей/покупающей аудитории варьировался бы в пределах от 15 до 30 лет, причем, с заметным перекосом в "молодую" сторону.

Николай "Nickky" Щетько, (me@nickky.com)


Doom 3

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Князь Тьмы

Название игры в оригинале: *Sacred*
Название локализации: *Князь Тьмы*
Локализатор: *"Акелла".*

Sacred — игра, которая захватила умы многих и многих, отнимая время нашей драгоценной и единственной жизни. Однако пиратская версия оказалась выполненной из рук вон плохо. Но вот подоспела локализация от "Акеллы", которую мы и рассмотрим.

Уже с самого начала становится ясно, что работали ребята не зря. Перевод всего, связанного с игровой моделью (характеристик, способностей, особенностей и прочего), выполнен на высоком уровне. Так что разобраться, что делает тот или иной скилл, не составит труда. Диалоги также переведены хорошо, а за перевод надгробных надписей можно только похвалить "Акеллу" — их интересно читать, и это доставит игрокам немало приятных минут.

В журнале персонажа иногда попадаются не совсем понятные моменты, которые можно было бы перевести и получше. То же касается случайных квестов, многие из которых почему-то невозможно выполнить (если случайно не наткнуться на цель). Но, вероятно, это следствие того, что на локализацию ушла обновленная версия игры, а не самая первая.

Перевод голосов выполнен не до конца. Некоторые враги говорят по-русски, некоторые — по-прежнему по-немецки. Скорее всего — недоработка, а не "фича".



Ну, и учтите, что в связи с более поздней версией игры многое было убрано. Например, халявной экспы от амулетов с уничтожением врагов ниже вас уровнем больше не будет.

Оценка локализации: 7

Morgul Angmarsky
Диск для обзора предоставлен компанией "Видеохит"

НАША ПОЧТА

«Мир лишь таков, каким ты его ощущаешь» (кто-то из мудрых).

Удивительно, но прошлый номер воспринят был весьма доброжелательно, без "резкой критики", ярких ругательств и т.д. Лето (уже лето, да!!!) настраивает на спокойствие, отдых и умиротворение. Ну, а пока все вокруг спокойно, и нет надобности увещевать/разъяснять/доказывать, можно и о жизни немного поговорить (см. эпиграф).

Вообще, любопытно очень: мы действительно воспринимаем мир исключительно сквозь призму собственных взглядов, чувств, предрассудков и стереотипов. Если присмотреться к себе/близким, то это становится очень хорошо видно. Спросите у человека, для которого "всегда все плохо", почему, собственно, так ерундово дела-то обстоят — он с радостью кинется рассказывать вам, что-де на работе/учебе проблемы, вчера кошелек с большой суммой денег сперли, проблемы с близкими (и, разумеется, виноваты — они)... А если вы заговорите с человеком, который смотрит на жизнь с позиции "все хорошо", то и ответы будут другими: "да, конечно, нагрузка на работе/учебе сейчас высокая, нужно очень активно действовать"; "кошелек сперли — буду аккуратнее теперь, балбес, а заодно потренируюсь в жесткой экономии средств"; "напряженные отношения с близкими — не хватает времени уделять им достаточно внимания". Два настолько разных взгляда на, казалось бы, одинаковые проблемы. "Ага, поди, легко рассуждать, когда кошелька не крали и проблем нет! А если будут, что тогда?" — спросит читатель. Отвечу. Дело в том, что человек, позитивно смотрящий на мир (ладно, назовем его "оптимистом", хотя это и не совсем так), в любой ситуации будет искать "плюсы". Позитив. И самое интересное то, что он сможет его найти практически всегда. Не надо путать это с эффектом розовых очков, когда плохое не замечается: "оптимист" полностью отдает себе отчет в том, что негативная ситуация в той или иной степени действительно отрицательна. Но он сможет извлечь из нее пользу, спокойно и осознанно наметить варианты решения. А главное, негатив не сможет его "выбить из колеи". Можно сравнить проблемы с погодой — даже если на улице серо и уныло, это не сможет омрачить действительно хорошее настроение. А уж если настроение никуда, то пиши пропало... Так и с более серьезными вещами. Посему дружеская рекомендация: смотрите на жизнь с позитивной стороны и ищите плюсы в любых ситуациях. Ведь даже самое неприятное происшествие могло быть еще хуже, но не было — уже хорошо;). Главное, что каждый человек сам волен выбирать, в каком мире ему жить, только не каждый это осознает...

Ну, а от проблем людей и мира переходим к проблемам людей и игр.

Вот несколько интересных выдержек из писем в защиту "Детского уголка". Похоже, рубрика, несмотря ни на что, продолжит свое существование:

...Руки прочь от "Детского Уголка"!!! Мне 19 лет, я в такое почти не играю, но у меня есть девушка (тоже 19 лет). Она всем нутром не принимает RTS, FPS и т.д., поэтому я ей покупаю детские игры. А как, скажите мне пожалуйста, выбрать детскую игру, в которую будет играть девушка 19 лет? Сколько раз я покупал игры и относил их назад, т.к. они были для детей 3 лет. Именно благодаря "ДУ" я смогу выбрать игру, в которую буду играть даже я!...

(E@rthm@n aka Сергей Морозов, banifacyj@tut.by)

...Насчет игр для малышей. Дети — цветы жизни. К детям тоже надо относиться с уважением, хоть и не смогут они дать по морде (отличный критерий, да?;) — прим. Nickky). Сейчас какой-нибудь маленький гений напишет: "Зачем мне обзор этого Painkiller'а и Far Cry? Все вырезать, порвать и выкинуть." Так что не трожь детский уголок!!! Дети тоже люди...

(Владимир Зданевич, exqse_me@rambler.ru)

...Поддерживаю всех, кто защищает Детский уголок. Ведь на звание газеты — "Виртуальные радости", а посему, радоваться имеют право все, без возрастных ограничений, в том числе и дети. А то печально наблюдать пятилетних, сидящих в клубах и играющих в Counter-Strike...

(Aleksey, aleks3y@tut.by)

[Red Hawk <red_hawk2242@tut.by>]

Hello Nickky, я геймер со стажем — играю уже более 11 лет. Считаю, что все рубрики в газете нужные (ненужные быстро отомрут, и о них забудут). Насчет статей — я согласен с Free Sound, нужно сделать что-то вроде альтернативного обзора. Мое самое любимое игровое издание — покойный ныне MEGAGame. Ваша газета при всей крутости и талантливости авторов все равно не сможет переплюнуть игровые журналы, хотя бы из-за отсутствия места (еще один намек, что пора расширяться).

А для чего их "переплевывать"? Да и вообще, зачем Ferrari соревноваться с Камазом?..

Статьи у вас, и правда, стали слишком скучные, "шаблонные". Ведь сухой анализ игры можно поместить в два абзаца, а остальную часть обзора можно сделать поинтересней: написать с юмором или в виде литературного рассказа — это уже зависит от фантазии авторов (respect Lockust).

Потом меня поразил Блиц (голосование, кстати, наводит на размышления): там люди рассказывают про "Рекорд, которым я горжусь". Я решил почитать это чудо и у меня возникли сомнения: правда ли это? Ладно еще товарищ, который одной гранатой 10 хедшотов прописал (против ботов, наверное, против игроков среднего класса такое бы навряд ли прокатило, хотя...), но Barney, у которого был танк-герой с 500 киллсами, меня убил наповал: я играл против 8 компов на хантерсах и защищал базу китайской, поэтому убедился, что лимиты у юнитов в старкире ограничиваются 250. Дальше не поднимается — проверял.

Плохо проверял, значит. Ради интереса поставил SC: BroodWar и лично проверил (правда, патчей выше 1.08 под рукой не оказалось) — отлично поднимаются. До 500 не догонял, но за 300 счетчик заходит без проблем.

Это ставит под сомнение и другие сообщения. Впредь надо лучше обдумывать тему блица, чтобы было по минимуму подобных ситуаций.

"Блиц" по определению не может быть достоверным полностью. Само собой, ведь мы никак не можем проверить посты читателей. Да и надо ли? Кого обманывать? Самих себя, в итоге... Так что честность — личное дело каждого, принимающего участие в блиц-опросе. Явно надуманные вещи удаляются, но все проверить, повторюсь, нереально.

[Viktor <Viktory-all@rambler.ru>]

Привет "ВР" и Nickky! Давно хотел вам написать, да вот только сейчас решился. От похвал или ругани воздержусь (вы и так все о себе уже знаете). А поговорить я хотел бы на довольно распространенную и заезженную тему: Геймер & Родители. Сразу скажу, что я ни в коем случае не буду защищать интересы одной из сторон, а, скорее всего, займу позицию нейтрала и попытаюсь расставить все по своим местам.

Сам я тоже очень люблю посидеть за компьютером часика 3-4 в день, поиграть в любимых Heroes или во что-нибудь еще, за что нередко и получаю от предков очередную дозу "потраченных нервов". Думаю, что среди геймеров (сам я таковым не являюсь) ситуация бывает еще почище, чем в моем случае. Я понимаю, что в силу своей молодости, неопытности и вспыльчивости молодые игроки не могут (или не хотят) понимать то, что им пытается "вбить" старшее поколение. Мне всего лишь 17, но даже в такой "горячий" период человеческой жизни я уже начал ощущать самоотверженность, заботу и, пускай слегка консервативные, но зато правильные и безотказные (на мой взгляд) методы воспитания со стороны моих (да и не только моих) родителей.

Ужасно интересно, что же это за "правильные и безотказные, но слегка консервативные" методы?:) К сожалению, Виктор о них не рассказал, а мне, испорченному, только лишь ремень мерещится.

Возможно, в этом и заключается проблема старших и младших поколений (непонимание, противоречивость мнений, постоянная борьба между новым и старым и т.д.). Почему так происходит? Ответ лежит в НАС и только в НАС! Задайте себе вопросы: а что, собственно, я делаю, чтобы улучшить отношения со своими близкими? А стоит ли вообще это делать? А может, это им нужно себя изменить и т.д? Кто-то сможет найти компромисс, а кто-то нет. Кто-то будет стараться измениться в лучшую сторону, а кто-то так и останется верен своему постоянству (каким бы оно ни было). Хотелось бы пожелать, чтобы ссор между Геймерами и их родителями было как можно меньше. Нужно понимать, что ящик, имя которому компьютер, не стоит того. Морали в адрес своих сверстников (а также лиц помладше или постарше, но все таких же неопытных и безмятежных) читать не буду (нет смысла), а просто про себя понадеюсь, что, прочитав это письмо, многие задумаются и сделают для себя хоть какие-нибудь выводы.

Вообще, тема, конечно, сложная. И для многих — очень актуальная. Когда разговор заходит о родителях и компьютерах, сразу вспоминается один анекдот, в котором программист вторую неделю от компа не отходит, какой-то проект дописывает, не ест, не спит и т.д., а в последнюю ночь перед сдачей к нему заходит мама и, качая головой, спрашивает: "Ну что, сынок, все играешь?.." К счастью (или к сожалению), не все такие компьютерно-необразованные. Есть разные родители (и разные дети) — соответственно, и подход в каждом случае неодинаков, и стратегия должна быть различной. Так или иначе, как уже неоднократно говорилось, не стоит зависать дома/в клубах за компьютером сутками. Даже самый стойкий родитель начнет интересоваться пристрастием чада, и, конечно, попытается избавить неразумное дитя от пагубной (или "пагубной") привычки. Не стоит забрасывать учебу, дела и близких, не стоит приносить все в жертву играм — они никогда не смогут заменить вам реальную жизнь. Даже если вы собираетесь стать крутым киберспортсменом, заработать тучу денег и ни от кого не зависеть, все равно нужно прикрыть тылы ;). И скандалить навряд ли полезно: "предки" ведь тоже люди. Даю практически стопроцентную гарантию, что от фразы типа: "Я сделал все уроки, вымыл посуду, почитал Майн Рида и убрал в квартире — все как ты просила. Могу я теперь отдохнуть?" смягчится и растает любой родитель, даже отъявленный компоненавистник. В любом случае, помните, что люди — важнее компьютеров, и ищите компромиссные решения.

[Selenith <selenit@tut.by>]

Правила игры.

Все началось с очередной игры, установленной на компьютер. Глядя на картинку на мониторе, я ощутил, что глаз привычно выискивает красоты графики, совершенство звука, красивые менюшки, наконец. А затем я неожиданно для себя осознал, что уже давно смотрю на все игры именно так — и не только на игры. И задумался: а разве это правильно? Ведь, в сущности, сейчас про игры уже не пишут обзоры. Их, простите, не обозревают. Их разбирают — разбирают по винтику, четко разграничивая составляющие. Но ведь графика — это не главное. И звук — тоже не главное. И даже сногсшибательный сюжет не является центральной частью игры, фильма, анимации — чего угодно. А что тогда является? А ничего. Важны не составляющие — важна их с в я з ь между собой — то, что называют р е а л и з а ц и е й, а т м о с ф е р о й. И устаревшая графика часто только улучшает восприятие. Ведь плохих игр не бывает. В каждой из них найдется хотя бы одна маленькая деталь, возможно, та единственная коротенькая мелодия из саундтрека, которую игрок захочет оставить на своем винчестере, даже если с негодованием удалит саму игру. И не стоит ругать разработчиков — от них зависит лишь 10% впечатлений. Просто в наше время многие забыли, что в игры надо просто играть, а не искать в них ту лазейку, которая бы сделала эту игру лучшей, "высшей". Если у вас есть игра — окунайтесь в нее, получайте удовольствие, ведь игры делают для развлечения, а не для тестирования комплектующих вашего ПК.

...в последнее время лично у меня складывается ощущение, что как раз таки наоборот: производители видеокарт и процессоров работают, в основном, на игроков. А игры становятся для быстрого оборудования чуть ли не важнейшими тестами.

В любую игру можно играть, и зачастую, лишь пройдя ее до конца, игрок понимает, что ощутил, понял-таки, в чем суть, в чем смысл. И только если этого не произошло, можно считать, что игра плоха. Единственный показатель игры — это ее атмосфера: она либо есть, либо нет, и все тут. А уж если она есть, то тогда уже можно говорить о ней как о затягивающей или ненавязчивой, схватывающей сразу или развивающейся. Но все зависит лишь от самого игрока — от того, захочет он и г р а т ь или нет. Ведь даже раскрученный брэнд — это уже знакомая и любимая атмосфера, показанная в новом виде. Вспомните: все известные марки чаще всего занимаются тем, что выпускают бесконечные продолжения и реинкарнации. И так везде. Зачем сейчас ходят в кинотеатры? Современный зритель превратился в критика — он не пытается просто смотреть, он еще и ищет, за что бы зацепиться. Создатели фильма понимают это и начинают навязывать свою атмосферу с помощью спецэффектов и эмоций героев. Фильм превращается в сплошные гипертрофированные страдания персонажей на фоне бесконечных взрывов. Зрителя окатывает шоковолной, и, выходя из кинотеатра, он облегченно ухает, словно только что выполз из проруби, и говорит: "Вот это кино!" А ведь за всеми спецэффектами зачастую стоят всего две-три элементарных сцены, как в той "Матрице: Революции", которые можно было бы при желании уместить в полчаса. Но на самом деле все это неважно. Важно лишь, получит зритель от этого удовольствие или нет. Зачем игре реалистичная графика? Зачем 3D-экшену "живые" модели? Вы что, будете испытывать удовольствие, убивая настоящих людей? А звук зачем — разве в реальных спецоперациях на фоне играет музыка? Игра — это развлечение, умение показать все нарочито ярким, преувеличенным, "наигранным". Поэтому от игрока требуется лишь одно — войти в игру, фильм, а затем выйти и сказать: "Хм... Недурно. Хорошо сделано". Это и есть главное правило: надо уметь ощутить любую игру, но при этом никогда не забывать, что это — просто игра.

Очень правильно сказано про атмосферу, да и в целом письмо хорошее. Что же по поводу последней фразы... В том-то все и дело, что игры медленно, но верно перестают быть "просто играми". Времена, когда по экрану прыгали квадратики, а спикер бодро пищал незатейливую мелодию, прошли. Звук, графика и управление уже сейчас достаточно впечатляющи, а очень-очень скоро станут полностью реалистичными. Не так уж далек час, когда игры с компьютером практически перестанут котироваться, и люди будут играть исключительно друг с другом. Можно ли будет назвать игры с многомиллионными аудиториями, которые будет почти невозможно отличить от реальности, "просто играми"?.. Вот-вот! И время таких "не просто игр" уже не за горами.

...Один мой товарищ ставит на свой компьютер игры, и после каждой говорит: "Прикольная фича!" Я немного завидую ему. Он — играет, а я — смотрю...

[LoWeLy[PnD] <LoWeLy@tut.by>]

Здравствуй, уважаемая "Виртуалка" и еще более Уважаемый Никки! Пишу я в рубрику "Н@ша почта", т.к. это моя последняя надежда. Дело в том, что вот уже 6-й месяц, купив ВР, через минуту (в лучшем случае через 10) я закидываю ее к остальным на долгую память. А началось все с того, что в редакцию стали приходить письма с просьбой укоротить и без того короткую рубрику "Клубная жизнь" — мол, так больше места будет для полезного материала, из которого и так виртуалка состоит на 80%, а именно — для обзоров игр. Я ничего не имею против и знаю, что многим это действительно нужно, т.к. помогает лучше ориентироваться среди игр, заполонивших прилавки, и выбирать то, что действительно нужно. Но в результате мы имеем лишь жалкое подобие "Клубной жизни"... А рубрика была действительно стоящей. Не знаю, как другим, но мне всегда приятно было прочитать, как проходил чемпионат, какие казусы при проведении случались, а особенно было интересно выслушать стороннее мнение о прошедшем мероприятии. Также было бы неплохо, если бы в рубрике "Клубная жизнь" писалось не только о предстоящих турнирах по Diablo 2, а вообще о всех чемпионатах, хотя бы в Минске (достаточно только указать, по какой дисциплине, и номер телефона клуба — не думаю, что это займет много места, а клубы сами будут присылать информацию, так что останется только размещать ее).

Скажу откровенно: "ВР" ни разу не отказывала клубам в размещении информации о турнирах. Но то ли они не хотят лишний раз "светиться", то ли решения об организации турниров настолько спонтанны, что точную информацию можно узнать только за неделю (а то и меньше) до проведения, то ли по каким-то другим непонятным причинам... Но факт остается фактом: клубы не присылают нам информацию о готовящихся турнирах. Вернее, делают это очень редко. А у нас, сами понимаете, нет возможности мониторить все и вся.

На нашем форуме Lockust прокомментировал практически аналогичное послание так: "Во-первых. Нас никто не извещает (за исключением редких случаев), что будет проводиться чемпионат. Во-вторых. Нас никто не приглашает на проводящиеся чемпионаты. В-третьих. Нам даже не присылается информация о победителях. В-четвертых. Плохая организация чемпионатов в наших клубах. В-пятых. На последнем ТИБО, к примеру, чемпионат, проводившийся под эгидой БФКС, был организован не просто плохо, а отвратительно (кто был — тот знает). Более того: наш стенд стоял совсем рядом, но нас никто не пригласил. А сами мы и не напрашивались ;)".

Очень огорчает отсутствие информации о таких событиях, как разрешение нашей стране участвовать на WCG; отбор на ESWC; проведение на манер корейской лиги OGN (OnGameNet/игра в Интернете); участие Беларуси в очень престижном турнире ClanBase, где на данный момент мы уже обыграли в своей группе Латвию, Литву, Мексику и Италию, предстоит игра с Чехами, Германцами и Бразильцами; и еще много чего могло бы засветиться на страницах "КЖ". Я лишь могу просить все-таки расширить эту рубрику.

Во-первых, ESWC освещать планируем. Во-вторых, действительно, авторов, хорошо и интересно освещающих киберспортиные мероприятия, мало. И в-третьих: к сожалению, белорусский киберспорт, на мой взгляд, находится сейчас в, хм, "достаточно незавидном положении". Поэтому нет и крупных турниров, и крупных побед.

[Каминский Александр]

Приветствую тебя, Nickky! Подвигло меня написать неоднозначное письмо Genius-а и неоднозначность отзывов на него. Во-первых, должен признаться, что с некоторыми тезисами в письме я согласен. Да, хороших авторов и обзоров стало меньше, чем раньше. И тут же реверанс в сторону Lockust'а — да он один вытягивает газету! Спасибо, что хоть один человек вносит в это однообразие хоть какую-то свежесть. А так я могу и сам обзоры писать даже не играя в игру, а просто установив ее на комп: графика убогая/выше среднего, сюжет не буду рассказывать, а то вам неинтересно играть будет, музыка ненавязчивая/отвратная, ну, в общем, 6 баллов. Так что, Lockust, они не пройдут, мы с тобой! Теперь в эту чашку дегтя буду добавлять литр меда;). Газета хорошая, слов нет. Рубрики все по делу. Кстати, насчет рубрик. Гомерический хохот у меня вызвал отзыв некоего Шута-Анархиста о том, что в журнале "Playboy" нет рубрики про книги. Молодой человек просто не читал этот журнал (я читал, каюсь) либо в процессе чтения смотрел не на текст, а на... ну, не важно. В "Playboy" печатают статьи не только о книгах, но и обзоры компьютерных игр!

Само название велит: play, boy — мол, играй, парень:). Вот ведь как интересно, оказывается: в "Playboy" пишут о компьютерных играх, а в "ВР" совсем не пишут об... [умолкает под грозными взглядами борцов с неигровыми рубриками].

Но не о Playboy сейчас речь. Вы говорите (в смысле, похожие на Шута-Анархиста), мол, "давайте уберем рубрики, не относящиеся к играм". Давайте: Кино, Чтиво, Арена (сочиняют всякую ерунду), Наша почта (какое мне дело, что там всякие ламеры пишут?), анекдоты (они тут при чем?), короче, уберем все (да-да, и первую страницу, там вообще фотка какого-то мужика окровавленного) и оставим только обзоры, газету на 5 полос. Вот кто так думает, пусть и читает эти 5 страниц, а я буду читать Газету.

Ну и напоследок. Меня убил товарищ BerKooT: "не называйте ерунду ерундой, а то у меня ее никто не покупает". No comments. Спасибо, ВР, что отделяете зерна от плевел! Ну, в общем-то, все. Спасибо всем авторам за газету. Работайте дальше, старайтесь улучшать смысл и содержание, привлекать новых интересных авторов — и письма, подобные письму Genius-a, если не пропадут, то их количество хотя бы снизится на порядок.

На порядок — от одного до нуля;). Подобные письма, как я уже говорил, не слишком часты, но необходимы. Для встряски, что ли...

Александру — спасибо за письмо. Суть ясна, мнение принято к сведению. Вообще, я не случайно привел это письмо — дело в том, что примерно такого же типа были чуть ли не 2/3 всех писем в мае. Осторожно ругали, сдержанно хвалили, рекомендовали нелюбимые рубрики не читать, "ДУ" — оставить и так далее. А вот по части оригинальных идей, мыслей и предложений наблюдался некий кризис... Так что, сами понимаете, пять однотипных писем пропустить в один номер не могу — интереса никакого не будет. Поэтому просто хочу поблагодарить всех поделившихся своим мнением за советы и поддержку.

VOX POPULI

Похоже, как читателям, так и завсегдатаям форума идея рубрики пришлась по душе. Приятно. Тем более, что эмоций, забавных глупостей, неординарных мнений и прочих любопытных вещиц на форуме хватает — только успевай записывать... Большой Брат следит за тобой, да;).

Формат "VP", как видите, немного поменялся: в своих комментариях я приводил название топика, с указанием даты его создания в скобках, дабы интересующиеся смогли легко отыскать и прочесть всю ветку целиком. Возможно, иногда подрубрика будет составляться из сообщений на одну определенную тему (как в прошлом номере), чаще же будет иметь место этакая "сборная солянка". Мысли, предложения, пожелания и т.д. по поводу рубрики и (особенно!) ее формата, как обычно, приветствуются.

Судя по весьма положительным отзывам (ветки **"Vox Populi & прочие"** (04.05), **"Майский номер ВР"** (15.05), **"Обсуждаем майский номер"** (05.05) и другие), номер понравился. То ли дело в ровном подборе материала и отсутствии перегибов (всего в меру, плюс "Чтиво" страждущим и "Vox Populi" — любителям свеженького), то ли в удачной фазе луны, то ли в настроении форумчан... Правда, как обычно, все (включая вышеотмеченные) темы о газете, начинающиеся вполне цивилизованно (с фактами, аргументы и чувством уважения к собеседникам), в итоге скатываются на бессмысленный флейм или обсуждение совершенно отстраненных вещей... Жаль.

Достаточно актуальная, на мой взгляд, тема была поднята в ветке **"Обладатели корчей, объединяйтесь!"** (08.05). Ведь не у всех дома Атлоны с Пентиумами-4, да Radeon-ы/GeForce-ы последние... А играть-то хочется! Не исключено, что в скором времени мы уделим проблеме старых компьютеров (и старых игр) больше внимания. В сообщениях же этой темы вы сможете найти информацию о том, в какие игры и на каких старых машинах можно играть.

Крайне животрепещущий вопрос обсуждался в теме **"Как хранить ВР?"** (30.04). Рекомендовали складывать в недоступные для солнечного света места, шутя советовали засовывать в мусорную корзину (золотую, с хрустальной крышечкой), в морозильник, сдавать в прием макулатуры и даже заспиртовывать. Почему-то подшивать не советовали. На мой взгляд, однако, грамотная подшивка может заметно продлить жизнь "архива". В процессе обсуждения методов хранения оказалось, что "ВР" может привести даже к семейным ссорам! Товарищ **MiGas2** рассказал: "А моя жена, когда переезжали в общагу, спецом оставила ВР на старой квартире. Чуть дело до развода не дошло :)". Так что, уважаемые жены, если не хотите лишних проблем, то не мешайте мужьям читать и хранить "ВР" ;).

Помните, в новостях за прошлый месяц я писал про полноценный шутер, умещающийся всего в 96 КБ? Многие уже оценили игру и теперь делятся впечатлениями в топике **"kkrieger, chapter I — Beta Version"** (09.05). Сходятся в одном: графика выглядит симпатично, геймплей не сильно впечатляет, но при всем при этом размер игры однозначно вызывает уважение к программистам,



ее писавшим. Из-за применения технологии "самогенерирующегося" кода, время на загрузку велико даже на очень мощных машинах, а внутриигровые тормоза разной степени тяжести обеспечены практически всем. Но дело в том, что kkrieger — не игра, а, скорее, демонстрация возможностей современных технологий.

Ветка **"Отцы и дети"** (10.05) затрагивает больной вопрос, по поводу которого я уже высказывался в комментариях к письму Виктора. Пусть она очень большая и местами не слишком "цензурная", прочесть, по возможности, стоит целиком. Началось с того, что некий **Set** поделился с общественностью своей проблемой: дескать, отец сгоняет с компьютера и сам играет запоем. В ответ посыпалось множество советов, мнений и колкостей. Сошлись на том, что раз компьютер куплен на родительские деньги, то родители имеют право делать с ним все, что заблагорассудится (хотя **Set** и сообщил, что сильно сгустил краски и многие его неправильно поняли). Товарищ **Silence**, например, купил компьютер за свои кровные, и, разумеется, родительские "игрища" его не слишком радовали. Тогда он поступил достаточно жестко (как именно — читайте на форуме). А вообще, было много интересного написано (хотя глупостей — тоже порядочно): советовали, хохмили, поддерживали. Кому-то не слишком повезло с родителями, кому-то — наоборот. В общем, стоит прочесть.

Перлы от **Gex-а** в комментариях к Блицу и теме **"Vox Populi & прочие"** (04.05) весьма порадовали. Это не значит, что на форуме мало людей с хорошим чувством юмора — просто обычно они шутят таким образом и на такие темы, что в газету это ну никак нельзя пропускать ;). Некоторые цитаты приведу:

Ты не одинок, у тебя есть друзья. Если ты позовешь, они придут. Обязательно.

"Иногда кажется, что все очень плохо. Но вот приходят друзья — и ты понимаешь, что не так уж все было плохо" (Дж. Кук, "Мои друзья гавайцы") // **Gex**

На самом деле в симов можно "играть" так жестоко, что Postal близко не станет. В постале все быстро и немучительно. Как приятно в симах создать семью негров-извращенцев и постепенно одного за другим их истреблять... Можно навсегда запереть их в сортире и обвешать стены зеркалами — как они мучаются! Или запустить в замурованной комнате с минимумом свободного места фейерверк — тогда товарищ сгорит. Или загнать сима на второй этаж, сделать балкон, потом от балкона оставить только 4 плитки пола (уже без подпорки), метрах в 20 от дома, сим будет гадить прямо под себя, ныть и потом загнется. И это все дооолго >;) // **Gex**

В теме **"Школьная фигня"** (11.05) можно воочию "полюбоваться" на отношение современных белорусских школьников к знаниям и книгам. Прям читаешь, и душа радуется! А все началось с того, что **Dmitry_S** попросил помочь: "Народ, спасайте! У меня тут на учебник протекла красная гелька. Это ЗАМЕТНО! Кто-нибудь знает, чем ее вывести?". На что сердобольные посетители форума незамедлительно отреагировали. **Dreamer** сообщил, что вовсе не носит учебники в школу (действительно, так у них будет меньше возможностей быть замазанными/потерянными/порванными) и предложил подарить свой учебник по химии, оставшийся у него с 9-го класса (а я-то думал: почему детям в школах вечно учебников нормальных не хватает!). **(rwh)Blind Seer** предложил кардинальное решение: вообще ничего не сдавать, ну и **HeadHunter**, в довершение, вовсе объявил акцию по ритуальному сожжению учебников... Товарищи школьники, вы же не собираетесь принимать советы этих товарищей всерьез, правда? "Люби и береги книгу — источник знаний!" Даже если эта книга — ненавистный учебник, все равно относиться к ней следует подобающим образом. Окей?

Но все это, ребята, по большому счету — так, "забавы детские". Приз за самый объемный, самый бессмысленный и самый, гхм, "эмоциональный" топик месяца получает, разумеется, тема **"Пиво"** (15.05). Все началось с безобидного предложения завсегдатаев форума выбраться вместе на пиво, а закончилось... Впрочем, еще не закончилось ;). Только предупреждаю: людям со слабыми нервами и отсутствием специфического чувства юмора читать содержимое строго воспрещается!

Стоит отметить и крупную, весьма интересную тему — **"9 мая! Этот день победы..."** (9.05). Она демонстрирует, что на форуме народ может не только бочки друг на друга катить и редакцию поливать, но и цивилизованно, аргументированно беседовать на серьезные исторические темы вроде Второй мировой войны. Приз за самый серьезный топик месяца, однозначно!

Любопытно почитать также и "мысли о жизни": например, в теме **"Just think about..."** (14.05). Не важно, что местами банально, зато от души. Если же копать ближе к мирским, вернее, игровым "ценностям", то стоит посмотреть на фото, с которых делали "комиксовые" картинки для Max Payne 2: http://www.twomackphoto.com/rest/max.html (спасибо **JimmyJ**). **AlienRaven** объявил конкурс на лучшую игру, сделанную при помощи GameMaker (http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/2004/05/4050813. html), а **BerkooT** рассказал об интересной аркаде во вселенной "Космических рейнджеров", сделанной, кстати, как раз на движке GM: http://questmakers.bofh.ru/minikr.html.

А вообще, о многом говорили: и о политике, и о группах любимых, и газете, как всегда, косточки перемалывали, об играх дискутировали, железо обсуждали, сочиняли свои и комментировали чужие рассказы... Было нескучно. А станет, надеюсь, еще интереснее. Так что если у вас есть доступ в Интернет и вы еще не заходили на наш форум http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/index.html — шагом марш!

Хочется пожелать всем на прощание доброго лета. Студентам — легкой сессии, абитуриентам — удачного поступления, школьникам — приятных каникул, а работающим — скорейшего отпуска. Срывайтесь с насиженных мест за монитором и отправляйтесь куда-нибудь подальше от "железяк", игр, людей... Ну, а если не получается — оставайтесь с нами, ведь мы работаем для вас круглый год. И, само собой, письма писать не забывайте!

Почтальон Nickky, (me@nickky.com)

ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

БЛИЦ

Архив блиц-опросов пополнился результатами еще одного, майского выпуска. Думаю, небезынтересно будет узнать, какие игры и как, по вашему мнению, влияют на людей "сильнее всего"...

Но прежде чем перейти к обнародованию ваших ответов на этот вопрос, предлагаю взглянуть на результаты блиц-голосования. Мы спрашивали, могут ли игры действительно улучшить что-то в человеке, и если "да", то что именно? Результаты оказались весьма любопытными:

Варианты ответов	Голоса
Логическое мышление	114
Расширяют кругозор	86
Все! Именно поэтому я такой умный!	62
Скорость реакции	43
Концентрацию внимания	36
Ничего! Они только портят человека!	36

Как оказалось, большинство опрошенных считают, что игры действительно могут развить логическое мышление. Весьма спорно, на мой взгляд. В большинстве квестов головоломки как раз-таки алогичны, вернее, подчиняются особой, "квестовой" логике. Ну, а в шутерах и иже с ними ни о каком логическом мышлении обычно и речи не идет. А вот про кругозор — полностью согласен. Собственно, в некоторой степени правы все;). Поэтому от дальнейших комментариев воздержусь и перейду к сладкому — ответам на вопрос:

"КАКАЯ ИГРА ПОВЛИЯЛА НА МЕНЯ СИЛЬНЕЕ ВСЕГО?" (МАЙ'2004)

Конечно же Deus Ex! Эта игра перевернула мое представление о том, что стрелялки от первого лица могут быть только тупым месивом. Эта игра научила меня жить в реальном мире с его жестокостью и обманом. Ты один. Нужно надеяться только на свои силы. Эта игра заставила меня понять, что сила не в мускулах, а в голове, что нужно думать. Эта игра изменила меня как личность в лучшую сторону. Я верю в это. // **harkONEn**

"Водолаз" на Spectrum'е. Из-за нее я прогуливал уроки бел.яз. и в итоге получил за год 3 (в 1992 году). // **MAS**

CivilizationIII. После ее прохождения стал немного разбираться в политике, а одним из моих любимых предметов стала история. // **Wolver**

Самый большой след в моей жизни оставила такая игра как РУНА. Я точно понял, что РУНА изменила мою жизнь в лучшую сторону, а никак не наоборот. В течение нескольких дней я находился в мире древних викингов. Меня поразила красота и разнообразие игры (кто играл, тот знает). И вообще я считаю, что по играм с такими сюжетами смело можно писать книги. Именно этой игрой я снимал усталость после школьных будней. Некоторые из друзей стали говорить, что у меня даже характер изменился. Я не говорю, что больше нет на свете игр, но эта была особенной, и я от всего сердца благодарю создателей за то, что они сотворили настоящий Шедевр. А еще именно после этой игры я серьезно увлекся Историей, в особенности — историей могучих Скандинавских викингов. //**$_PIRATE_$**

Игры, в общем-то, сформировали мою судьбу... Когда все это дело у нас только начало развиваться, я жутко завидовал дядькам, что продавали дискеты (тогда еще) с играми... И теперь, когда я сам добился того же, ничуть об этом не жалею. // **Кугель**

Блицкриг. За этой игрой я перелопатил всю библиотеку, читая взахлеб военные энциклопедии и справочники. //**e84**

На меня очень сильно повлияла игра Call of Duty. После прохождения этой классной игры я понял, что такое Вторая Мировая Война глазами простого солдата. // **Yurist**

Лично на меня очень повлияла Мафия. Это та игра, которая заставляет по-другому взглянуть на жизнь, переосмыслить ее ценности. Каждый, кто хоть чуть-чуть вдумывался в психологическую часть игры, начнет делить своих друзей на "настоящих" и "просто товарищей". К товарищам отношения не поменяет, а вот настоящих друзей начнет ценить. И не просто говорить самому себе: "Это мой настоящий друг, я его должен ценить", а радоваться и грустить вместе с ним. Друг это оценит. Также она учит быть самостоятельным, полагаться только на себя и проверенных в беде друзей. Ты уже не будешь смотреть на мир сквозь розовые очки, а это тоже, в некотором роде, важно. // **MindouG**

Предположительно это был Laser Squad. Именно на его основе я начал писать настольные игрушки. А еще Redneck Rampage. Он дал мне обильные знания в области мап-дизайна. // **Static**

Да, игры сильно повлияли на мою жизнь. Если бы я в них не играл, то был бы как минимум круче, умнее и не тратил бы на это сомнительное удовольствие время, за которое можно было сделать столько полезных для родины дел!!! // **cp**

Игры изменили во мне все! Был человек как человек, а теперь Fallout-ы, Arcanum-ы и т.д. От меня ушли друзья (нафиг им человек, который вместо пивка с девчонками мир спасает?:). Но я не отчаиваюсь, и снова — фраги, боты, гауссы, fire ball-ы... // **gifted**

Игры меняют жизнь??? Ну вот это вряд ли:)... Может, оставляют массу впечатлений, но никак ничего не меняют. // **Kupnu4**

Тетрис... Как повлиял? С него все и началось для меня. А это уже немало. // **Print**

А мою жизнь изменила игра "Рандеву с незнакомкой". Я своей девушке сказал услышанный там комплимент, и теперь мы с Оксаной живем давно и счастливо. // **Omnibus**

Благодаря Червяку Джиму, я стал аниматором и нашел очень хорошую работу, а благодаря Сайленту стал иначе смотреть на жизнь (в лучшую сторону, разумеется), научился слушать тишину, возлюбил ближних своих, перестал бояться темноты и научился быть счастливым. // **LoOK**

Red Alert 2 изменила взгляд на мир с политической точки зрения. Повсюду, как какой-то вирус, распространился капитализм с де(рь)мократией. А где же старый добрый СССР?! Так что, Товарищи, вступайте в Компартию (как я) и начнем восстанавливать Великую Державу!!! З.Ы. Играйте в RA 2! // **CHIKALOV**

Что можно сказать в заключение этой темы? Немного удивило, что "игры про войну" могут разбудить к ней живой интерес. Но это все равно хорошо. Прокоммунистические идеи на почве Red Alert — забавно;). Вообще, все ответы в той или иной степени были интересными. Хотя честно признаюсь: многие реплики — не совсем то, что мы хотели услышать. Может, я не совсем четко сформулировал тему или недостаточно ясно прокомментировал ее, но часто вы рассказывали о своих любимых играх и возникавших с ними проблемах, а хотелось бы услышать об одной "самой-самой" и ее значении в вашей жизни. По большому счету, всякая игра (и любой внешний раздражитель вообще) нас меняет. Как вода точит камень — медленно, но верно. Только чувствуем мы это не всегда...

Новая тема "Блица":

"РЕАЛЬНАЯ ВИРТУАЛЬНОСТЬ: ПОСЛЕДСТВИЯ"

Вы когда-нибудь задумывались над вопросом, что произошло бы с нашим миром, если бы ваша любимая игровая вселенная проникла бы в наш мир? Какие бы законы полетели в тартарары, как бы изменилась модель поведения людей, если бы у китайцев неожиданно проявились недюжие магические способности (Arcanum), если бы машины можно было сколь угодно бить об стены без всяких последствий (NFS:U), если бы вялая реакция полиции позволяла носиться по улицам с битой и крушить все подряд (GTA). Какого цвета стало бы небо? Как бы вы отнеслись к присутствию дварфов в канализации и эльфов на крышах небоскребов? А как бы модифицировалась транспортная система, если бы исчезло такое понятие, как "выносливость", и лучшей альтернативой стали бы профессиональные стрейфджампы вкупе с рокетджампами вместо лифтов? И как бы рухнула пищевая промышленность, если бы наилучшим способом восстановления жизненных функций стало употребление склянок с life'ом.

Дерзайте! Что было бы с нами, если бы реалии ваших любимых компьютерных миров разорвали привычные законы (физические, биологические, этические и т.д.) нашего мира на клочки. И насколько бы упала ценность человеческой жизни, если бы погибшего можно было воскресить в ближайшей церкви?

"Блиц-опрос", как вы знаете, проходит на форуме "ВР" (в разделе "наша почта"), варианты принимаются также по почте (me@nickky.com или 220113, а/я 563, "Виртуальные радости").

Форма для Блиц-голосования находится по ссылке с главной страницы. Там в этот раз предлагается ответить на вопрос "Решились бы вы стать "белой вороной" и нацепить костюмчик вашего любимого компьютерного персонажа?".

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

ВР-ПАРАД

И снова на первых позициях — титаны, снова битва, снова **Unreal Tournament 2004** впереди, пусть и с совершенно смешным отрывом... **Far Cry** почти-почти догнал лидера, но неподалеку уже и блестящий **Painkiller** — кстати, любопытно, что три первых места занимают шутеры. Правда, на четвертом — экшен/RPG **Sacred**, которой чуть-чуть не хватило, чтобы "достать" заветную бронзу. Так что, увы, но, как и в прошлом месяце, четвертое место. С заметным отрывом (но все-таки!) на пятом месте — квест! Великолепная **Syberia 2** расположилась там по праву. Чуть поодаль — товарищ МакРэй со своими ралли (**Colin McRae Rally 04**), Сэм Фишер со своим шутером (**Splinter Cell: Pandora Tomorrow**) и суровые пилоты времен второй мировой (**Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Второй фронт**) — все с очень небольшим отрывом друг от друга. А мизерное отставание **Златогорья 2: Холодные небеса** даже и отставанием назвать язык не поворачивается — так, погрешность подсчета;). Действительно, один голос всего — смешно. Ну и на десятом месте — отличная аркада **Beyond Good & Evil**, покидающая, как и многие другие игры (см. таблицу) наш хит-парад по причине своей "старости". Прочие изменения и перестановки смотрите в таблице.

Напоминаю, что голосовать за лучшие игры нужно на http://www.nestor.minsk.by/vr каждый месяц! Также напоминаю, что среди всех, принявших участие, ежемесячно разыгрывается приз — игровой компакт-диск с игрой. Голосуйте, играйте и выигрывайте!

Место		Пр. мес.	Название	Голосов
1		1	Unreal Tournament 2004	198
2		2	Far Cry	196
3	↑	–	Painkiller	158
4		4	Sacred	155
5	↑	–	Syberia 2	104
6	↑	–	Colin McRae Rally 04	67
7	↑	–	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	61
8	→	7	Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Второй фронт	58
9	→	6	Златогорье 2: Холодные Небеса	57
10	→	8	Beyond Good & Evil	49
11	↓	10	Lord of the Rings: Return of the King	45
12		12	Механоиды	45
13	↓	9	Neighbours From Hell 2: On Vacation	43
14	→	11	Tom Clancy`s Splinter Cell. Mission Pack	24
15	↑	16	Жанна Д`Арк	22
16	↑	–	Rainbow Six 3: Athena Sword	19
17		17	SINGLES — Flirt up your life	19
18	→	18	Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre	18
19	→	30	Vietcong: Fist Alpha	18
20	↑	30	Desert Rats vs. Afrika Korps	16
21	→		Onimusha: Warlords	16
22	↑	26	Conan	15
23	↓	21	Chicago 1930	14
24	↑	–	Lords of the Realm III	14
25	→		School Tycoon	14
26	↑	27	Castle Strike	11
27	↑	–	Knights of the Temple	11
28	↑	–	Gladiator: Sword of Vengeance	10
29	↑	–	Breed	9
30	↓	24	Sonic Adventure DX: Director's Cut	8

ВСЕГО ГОЛОСОВ: 1494

Примечание:
→ — *исключается из хит-парада;*
↓ — *спускается*
↑ — *поднимается;*
– — *новинка хит-парада*

ВИКТОРИНА

Смена ли формата викторины так пришлась по душе, иль банальное сезонное увеличение активности, но факт остается фактом: мы были буквально погребены под лавиной обрушившихся писем с ответами. Самое интересное, что эти ответы в основном — правильные.

Что ж, учтем, в дальнейшем вопросы усложним! Пока же хочу поблагодарить всех за письма с ответами. Но на этот раз, как уже давно не случалось, победители определились буквально через неделю после поступления номера в продажу. Правильно отгадали все 10 игр по картинкам "Loading" **Енимайтис Кастис, Хоменок Вадим, Краюшкин Кирилл** и **Губарев Павел**. Мо-лод-цы! Звоните нам по телефону 234-67-90, забирайте призы! Как обычно, оглашу правильные ответы на прошлую викторину. Итак, что же было на картинках?..

Картинка 1: Красавицу Сару Керриган, новоявленную Queen of Blades из **Starcraft: Brood War**, узнали все.

Картинка 2: В **Call of Duty** тоже играли многие, и, конечно, запомнили яркий экранчик загрузки со стилизованным изображением приказа Сталина.

Картинка 3: Даже необязательно было играть в **Tron 2.0**, чтобы по фирменному стилю узнать тамошний loading-screen.

Картинка 4: Фирменный стиль ралли от МакРея легко узнаваем. Ну, а 04, понятно, указывает на **Colin McRae Rally 2004**.

Картинка 5: Милая троица (чужой, хищник и пехотинец), как многие припомнили, — из **Aliens vs Predator 2**.

Картинка 6: Добрая пентаграммка скрашивает ожидание загрузки уровня в **Painkiller**.

Картинка 7: Много ли выходило в последнее время "ночных гонок"? Во-во! **Need for Speed: Underground**, конечно же.

Картинка 8: Орковский герб из **Warcraft III/Warcraft III: The Frozen Throne** было трудно не узнать.

Картинка 9: Матерые ролевики сразу вспомнили не первой свежести, но первого класса играбельности RPG **Wizardry 8**.

Картинка 10: Самый сложный, как оказалось, вопрос... Путали со всем чем угодно. Но "фирменная" полоска указала опытным игрокам на игру от 3DO, а конкретно — на **Might & Magic VIII**.

Так как нынче модны тесты, мы решили разок попробовать и такой вариант заданий для викторины. Будем надеяться, вопросы окажутся не слишком легкими, а варианты порой заставят улыбнуться:

Задание 1. Какой была рекомендованная розничная цена на номер 2'2000 "Виртуальных радостей"?
1) 30 руб.
2) 40 руб.
3) 50 руб.
4) 60 руб.
5) 70 руб.

Задание 2. Сестру Ганса Воральберга из Syberia звали...
1) Маня
2) Аня
3) Зина
4) Таня
5) Катя

Задание 3. В игре Beyond Good&Evil действие разворачивается на планете под названием...
1) Дохлис
2) Нептунис
3) Валдис
4) Хилис
5) Виллис

Задание 4. В недавно вышедшем "Периметре" война проходит между двумя основными группировками:
1) Исходниками и Возвратниками
2) Бесстыдниками и Развратниками
3) Скверниками и Сквадниками
4) Зверюганами и Людярами
5) Опустошителями и Разрушителями

Задание 5. Раса злобных пришельцев из HALO называется:
1) Ревенант
2) Миминант
3) Баклант
4) Мужлант
5) Ковенант

Задание 6. Правами на сериал Heroes of Might& Magic в данный момент владеет:
1) 3DO
2) Bungie
3) Nival
4) Ubisoft
5) NWC

Задание 7. Главный герой "убойного" квеста Grim Fandango это:
1) Dino Saurira
2) Danny Ferrera
3) Manny Calavera
4) Penny Poundera
5) Celco Armira

Задание 8. В переводе на русский название корабля-матки Homeworld значит:
1) Доблесть Хиигары
2) Блеск Хиигары
3) Гордость Хиигары
4) Сила Хиигары
5) Надежда Хиигары

Задание 9. Сколько дисков занимает Wing Commander III: The Heart of the Tiger?
1) 1 CD
2) 2 CD
3) 3 CD
4) 4 CD
5) 5 CD

Задание 10. Лорд Бритиш — это ник...
1) Сида Мейера
2) Тома Холла
3) Ричарда Гэрриотта
4) Питера Мулине
5) Клиффа Ричарда

Участвуйте, отвечайте, и первые трое, правильно ответившие на все вопросы, получат призы!

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

[НЕ]ДОРОГО И СЕРДИТО

Устройства виртуальной реальности-2004

XXI-й начался! Пока конец света переносится на неопределенный срок, а ближайший сбой компьютерных систем планируется как минимум на 10 000-й год из-за большого количества нулей в цифре, нам остается наслаждаться плодами технического прогресса. Интерактивное управление и системы виртуальной реальности, эмуляции стереовидения и пространственного звука, беспроводные системы и сети — это все позволяет нам окунуться в новый мир XXI-го века. Компьютер учит, развлекает, для многих является рабочим инструментом и т.п. Если он еще будет изредка давать пищу и питье для homo sapience с осоловевшими глазами и обмякшим мозгом, то альянс станет вечным.

Виртуальная реальность в действии

Первым участником нашего обзора будет целая система **Xtreme Sports**, стоящая по данным сайта компании Virtual Realities Inc. (www.vrealities.com) $5.995.



На самом деле для того, чтобы превосходно освоить скейтборд, можно стоять на месте. Xtreme является системой, включающей 3D звук и эмуляцию стереовидения. Все это встроено в VR-шлем с наушниками. Плюс к этому в системе предусмотрен 22-дюймовый монитор для отображения происходящих действий. Основной манипулятор — доска скейт-борда, прикрепленная к полу.

Несколько лет назад можно было встретить анонсы подобных симуляторов, в которых реализовывались практически все экстремальные виды спорта, включая фристайл и гонки под парусом. Интересными, кстати, были идеи создания внешнего реализма — брызги, вентиляторы с модулем управления скорости ветра и т.п. В общем, как говорится: "Дембель скоро — ту-тух, ту-тух, ту-тух…":).

Для солидных челов есть другой симулятор **CMP-2100GF Golf Simulator**, который стоит на $1000 дешевле.



В принципе, мы имеем то же самое, что и в предыдущем варианте, но без VR-шлема. Зато вместо клюшки предусмотрено специальное устройство, напичканное сенсорами. Сама программа позволяет обеспечить игру для одного или нескольких игроков (до восьми) с разными уровнями сложности — от начинающего до профессионала. Плюс к этому вокруг вас будут петь птицы, а комментатор станет реагировать на каждый из ударов.

CMP-2100SR Racing Simulator — один из самых дорогих вариантов ($7.995).



В принципе, вы получаете полный набор — мощный компьютер, 21-дюймовый монитор, очки 3D Visor с наушниками, руль, педали, удобное кресло и 100-ваттный усилитель под… э-э… креслом. Игры стандартны — Colin McRae Rally 2, Need for Speed III и Sega Rally.

Полноценный симулятор виртуальной реальности **CMP-2100 Virtual Reality Simulator** ($7.995) оборудован VR-шлемом с датчиками положения головы.

Модель достаточно схожа по возможностям с CMP-2100SR Racing Simulator, только предназначена для другого типа игр — Return to Castle



Wolfenstein, Aliens VS Predator 2 и Red Faction. То есть, как видно по ценам, реализация компьютерных миров стоит дороже, нежели обычный скейтбординг либо гольф.

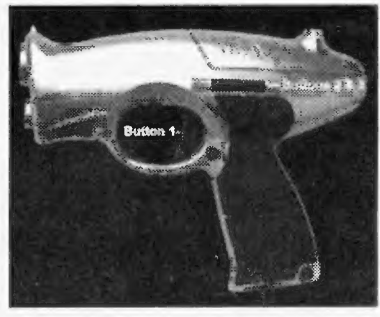
Современные контроллеры и манипуляторы

Начнем с обыкновенной мыши. Но в виртуальной реальности мыши не могут быть обыкновенными, а бывают только **3D**. Данная модель за $1850 позволяет производить манипуляции в трехмерном (трехосевом) пространстве. За основу устройства взята система передатчик-прием-



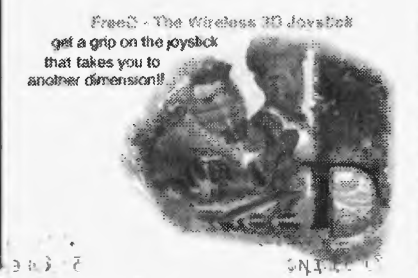
ник. Передатчик включает три небольших громкоговорителя, излучающих ультразвук. Приемник, соответственно, включает три миниатюрных микрофона, улавливающих эти сигналы. По результатам анализа полученных данных вычисляется трехмерное значение положения 3D-мыши. Данное устройство предназначено не только для развлечений и может помочь в анимации, медицине, науке, CAD-проектировании, трехмерном моделировании и т.п. Соответственно, предназначено оно для PC и SGI.

Оружие для сражений в виртуальных мирах обойдется пользователям в $589. Данное устройство является беспроводным и подключается путем реализации радиосвязи через USB-порт компьютера. Радиус действия получается порядка 15 метров. В



устройстве предусмотрены три кнопки, при этом его можно использовать для любой игры на PC. Разработчиками рекомендовано использовать VR-шлем вместо монитора.

За $89.95 компания Virtual Realities предлагает другую новинку — FreeD, а именно — беспроводной джойстик.



Спейсболы — это новое слово в развитии современных манипуляторов. По оценкам специалистов, они делают эффективнее работу по 3D-моделированию примерно на 30%. И, кстати, сейчас мы говорим о новой модели **SpaceBall 5000**, которой предшествовала SpaceBall 4000



FLX, ставшая очень популярной в среде дизайнеров. Так в чем же преимущество спейсболов? Сама идея достаточно проста: двуручный метод работы. То есть одной рукой мы пользуемся обыкновенной мышью, а другой — спейсболом. Последний может выполнять огромное количество необходимых при работе функций, а именно: масштабирование, вращение 3D-моделей. В общем, в SpaceBall 5000 предусмотрено еще 12 программируемых кнопок, за каждой из которой можно закреплять свои функции. Двуручная система работы с манипуляторами уже успешно опробована на более чем 100 программных продуктах, в т.ч. Microsoft Office 2000 & XP. Стоит такое удовольствие достаточно дорого — $350.

Как промежуточный вариант можно указать **Space Mouse** ($299). По сути, это "продвинутая" мышь с 11-ю программируемыми кнопками. Она может работать как основное и как вспомогательное устройство.



CadMan ($385) — это вообще новое поколение манипуляторов, используемых в 3D-моделировании. Ключевым моментом данной технологии стоит выделить чувствительный элемент на крышке, который реагирует на силу нажатия, угол наклона и так далее. Таким образом, вы можете управлять углом и скоростью вращения модели. Кроме того, в устройстве предусмотрено 4 программируемых кнопки.

Помимо этого, компания Virtual Realities Inc. предлагает множество других вариантов контроллеров и манипуляторов.

А как быть с рынком ПО?

На самом деле, большинство современных программ могут успешно воспроизводиться в 3D, поскольку за реализацию последнего больше отвечают драйверы видеокарт, которые должны поддерживать этот ряд современных технологий.

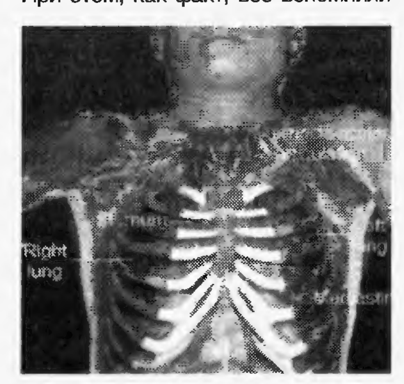
Но при этом есть некоторая специфика создания VR-миров, поэтому сейчас получают распространение специальные диски с VR-программами. В частности, Virtual Realities Inc. предлагает целую серию образовательных научно-популярных программ, в основном посвященных биологической тематике.



В принципе, для осуществления нормального визуального качества достаточно использовать любое современное программное обеспечение и медиа-продукцию. Большинство же современных игр работает вообще безотказно.

В завершении

Похоже, мы живем на пороге настоящего VR-бума. Этому есть явные доказательства. Во-первых, появилось множество устройств по данной тематике, и с каждым месяцем их количество растет. Во-вторых, этим делом серьезно заинтересовались брэнды. В-третьих, многие программы по 3D-моделированию уже априори подразумевают использование VR-устройств. В частности, я недавно скачал программу по моделированию роботов, так она без видеокарты, поддерживающей стереовидение, отказывалась работать. При этом, как факт, все вспомнили



язык VRML (Virtual Reality Modelling Language), который был некогда забыт, а в ряде обзоров упоминается как устаревший. Но это не так. То есть все идет к тому, что через год мы начнем серьезно описывать пользовательские VR-устройства.

Кристофер
www.ihihoh.com



ПРОХОЖДЕНИЕ

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Окончание. Начало в ВР №5

Парижский театр: На помощь спешит Джордж.

Джордж оказался у старого здания на острове Сен-Луи не случайно. На это место указывал локатор энергии. В этот момент Джордж еще не подозревал, что только несколько метров отделяют его от девушки, образ которой он бережно хранил. Входная дверь была заперта. Нормальные герои всегда идут в обход — Джордж наверняка не знал этой веселой песни, но поступил он правильно.

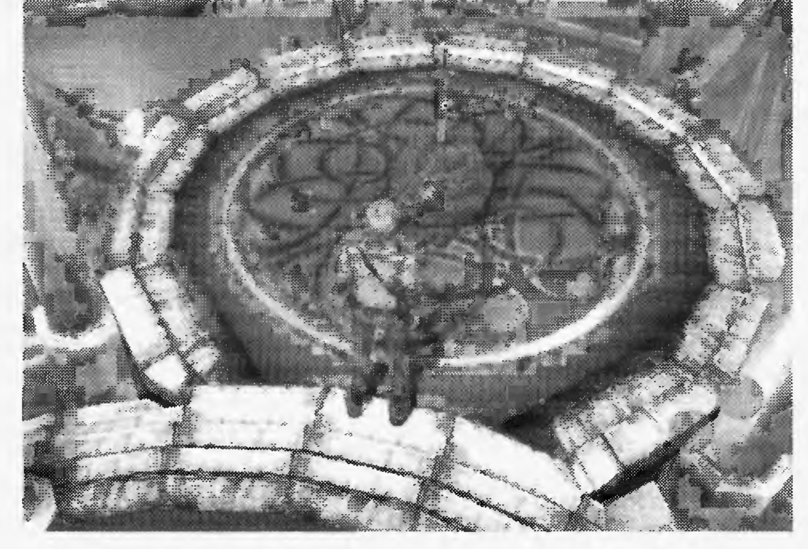
Напротив театра находилось заброшенное книгохранилище. Такие здания часто соединялись подземными коридорами, и Джордж решил проверить, так ли это. Он зашел во дворик, при помощи ящика вскарабкался на огромный мусорный бак, крышка которого закрывала окно, и опустил ее. Окно оказалось приоткрытым. Не составило большого труда через него проникнуть внутрь. Внутри было темно. Пахло пылью. Тщательно обследовав стены, Джордж нашел на стене соседней комнаты выключатель, заставленный ящиками. Но таскать ящики он научился еще в Конго. Пара движений, и свет зажегся. И тут в тусклом свете лампочки Джордж обнаружил под одним из ящиков крышку люка. Проникнув через люк в подвал, Джордж обнаружил освещенный коридор, уводивший на другую сторону улицы, прямо к зданию театра. Похоже, Бруно был прав. Путь привел Джорджа к лестнице, шедшей наверх. Была ли это stayway to heaven? Он оказался в старинной бойлерной. Идущая вверх лестница привела его прямо в зрительный зал. Там шла репетиция спектакля. Джордж удобно развалился в кресле. Действие на сцене развивалось стремительно. Одна девица очень натурально допрашивала другую. И тут Джордж с ужасом узнал в пленнице Николь. А мужчина, сидевший в первом ряду, оказался Сусарро. Здесь в действие вклинился четвертый персонаж. Это был Флэп, похожий на обезьяну телохранитель Сусарро. Он что-то сообщил боссу, тот позвал со сцены девицу, назвав ее Петрой, и они ушли, оставив в качестве охранника толстого Флэпа. Джордж и подумать не мог, что он встретит Николь в такой дыре, да еще и связанной. Пора было приниматься за дело.

В одном из проходов, ведущих за сцену, Джордж разглядел лестницу. Осторожно, на цыпочках, стараясь не привлекать внимание охранника, он проник в проход и поднялся наверх. Мостки, идущие над сценой, частично обвалились, но возле стены он увидел покосившуюся рампу. Дернув за нее, он заклинил перекладину окончательно и по веревке перебрался на другую сторону. Наверху лежало два мешка с песком, а прямо под ними стоял Флэп. Надеясь привлечь его внимание, Джордж сбросил тяжелый мешок вниз, и тут же за ним отправился второй. Этот мешок и свалился на голову охраннику.

Спустившись вниз, Джордж освободил Нико. Затем он осмотрел бездыханное тело Флэпа. Попутно выяснилось, что их пути с Нико пересеклись совсем не случайно. В случайности он давно уже не верил. Просто они занимались расследованием одного и того же дела. Пора было выбираться из театра.

В гримерной под сценой Джордж нашел театральный грим, в комнате за углом под столом стоял запертый сейф. Пол под сейфом прогнил и держался на честном слове. Дверь в противоположном краю коридора вела в подвал. Джордж с Николь спустились по лестнице и повернули было направо, но из-за дверей раздались выстрелы. Какой-то чудак забаррикадировался там и палил на слух. Ни Джордж, ни Николь не собирались нарушать его уединение.

В противоположном краю коридора они нашли комнатку с подпоркой. Она находилась как раз под сейфом. "Если ее сдвинуть, то сейф рухнет и,



может быть, откроется", — подумал Джордж. Но даже при помощи Нико он не смог сдвинуть с места тяжелую подпорку. Явно не хватало смазки.

— Эй, Джордж, а если растопить в свете прожектора найденный тюбик с гримом? — Нико часто посещали мудрые мысли.

Пластиковый стаканчик Джордж подобрал еще при входе в актовый зал. Палочка грима медленно таяла в лучах софита. Спустя несколько минут в руках у Джорджа была пинта отличной смазки. Что там держит Сусарро в своем сейфе? Смазав основание подпорки, они вдвоем еле сдвинули ее с места. Лишившись опоры, сейф проломил потолок и грохнулся об пол, едва не придавив нашего героя. Николь успела отскочить. Перед ней на полу лежал открывшийся от удара сейф, а в нем... Джордж подобрал странный артефакт, усыпанный кристаллами, и магнитную карту от электронного замка. Осталось отыскать замок. Вернувшись в коридор, парочка продолжила свой путь вперед и скоро оказалась у двери. Возле двери лежал обугленный труп. С трудом сдерживая позывы просящегося наружу ужина, Джордж обыскал труп. Похоже, его кто-то опередил. Справа от двери на стене была видна щель для пластиковой карты. Вот тут и пригодился магнитный ключ. Дверь медленно поднялась, и одновременно раскрылись дверки лифта.

— Я скучал по тебе, — сказал Джордж.

— Я тоже, — ответила Николь, и они поехали вниз.

Изгибающийся коридор вел в старинные катакомбы. За одним из поворотов они увидели вырезанный на камне странный знак. Перед ними был зал, высеченный в скале. В центре, в сверкающих энергетических лучах, парил странный артефакт. К нему вел узкий каменистый мостик, слева от которого была шахта лифта. Кабинка была внизу.

— Похоже, Бруно был прав, — подумал Джордж.

Ступая друг за другом, они подошли вплотную к странному сооружению. В окружении трех каменных кобр в воздухе вращалось нечто, поддерживаемое только силой. Николь протянула руку, но призрачная преграда прогнулась и не поддалась. Зато Джордж свободно забрал странный предмет. Им оказался камень с символом греческой омеги. Как только камень оказался в руках у Джорджа, все вдруг пришло в движение. Раздались выстрелы, кабинка лифта стала подниматься. Джордж сломя голову бросился вслед за Нико и едва успел спрятаться за каменным выступом. Из лифта на мостик выскочили Сусарро и Петра.

— Убей их, — прокричал Сусарро. Петра лихорадочно нажимала на курок револьвера, а Джордж с Николь неслись к лифту.

— Ей давно пора поменять оружие, — подумал Джордж. Лифт уносил их вверх.

Оказавшись наверху, Джордж заблокировал открывалкой Джимми двери лифта, после чего они смогли продолжить свой путь. Вернувшись в театр, друзья сообразили, что в фойе их уже могли ожидать, и поднялись на сцену при помощи лифта из гримерной. Дальнейший путь через подвал был Джорджу уже известен. Вот только оказавшись на улице, он совершенно неожиданно получил сильнейший разряд шокера. Очнулся он в квартире Николь в окружении Бруно и Андре. Николь также была рядом. Похититель успел забрать "ключ Соломона", но камень с омегой остался у Джорджа. Вдобавок, нападавший обронил странный каменный цилиндр, применение которому еще предстояло найти. И теперь друзьям предстояло решить, что делать дальше. Между тем Сусарро с Петрой обнаружили пропажу и теперь готовили героям новую ловушку. Энергетическая база в Париже свое дело уже сделала.

А в квартире Николь шло бурное обсуждение событий. После сопоставления всех фактов было решено отправляться в Конго.

Конго: Храм загадок.

Неунывающий Гарри с шиком доставил друзей прямо к входу в пещеру. Нико оттянула на себя запертые двери, и Джордж с трудом просунул туда металлическую палку. Петли не выдержали. Путь был свободен. Дверь с омегой была рядом. Камень лег точно в прорезь. Дверь поскрипела и отворилась.

Они попали в широкий коридор, посреди которого лежал еще один труп. Джордж на собственной шкуре чуть было не установил причину его смерти. Но Николь смогла спасти его от ловушки. На другую сторону коридора Джорджу пришлось перебираться по карнизу. Затем он, толкая перед собой каменный блок, добрался до трупа в центре. С трупа он снял старинный шарф, внутри которого оказалась пластина с изображением молнии. Джордж вернулся в конец коридора к механизму, состоящему из шестерен, вставил между зубьев металлическую палку, и через мгновение Николь была рядом.

В следующем зале их ждали переворачивающиеся плиты. Благо механизм был прост. Джордж быстро разгадал эту загадку и попросил Николь вставать поочередно на плиты с изображением "Рыбы", "Скорпиона", "Змеи". Затем опять "Рыбы", "Птицы", "Скорпиона", "Змеи", "Птицы", "Рыбы", "Скорпиона". Последней была "Змея". Джек забрался на противоположную платформу. Николь придется немного обождать.

Джордж добрался до пещеры, покрытой сталагмитами. Дальнейший путь проходил через каменный мостик, который угрожающе раскачивался и норовил его сбросить. Джордж понял, что необходим очередной ящик, который послужит противовесом. И такой ящик нашелся в противоположном конце зала. Подтащив и установив его у основания каменного моста, Джордж проник в следующий зал, где его взору предстало грандиозное сооружение, напоминающее огромный лазер, только разобранный. Поколдовав над пультом управления, Джордж добился того, что все четыре части странного устройства соединились в единое целое. Наградой ему стал вспыхнувший энергетический луч. Соседний пульт позволял управлять направлением луча.

В следующем зале на высоких стойках были расположены призмы. Они наверняка служили для управления лучом. Путь к двери, за которой ожидала Николь, преграждала очередная железяка. Она стояла на рельсах и, казалось, так и просилась в центр энергетического луча. Джордж, вращая призмы, направил луч прямо в центр железной махины. Она послушно откатилась к противоположной стене, освободив проход на лестницу, но перекрыв при этом путь к очередной панели управления. На лестнице Джордж встретил Николь, и они стали вместе думать, как выбираться дальше. Прямо перед ними была закрытая дверь, над которой виднелся знакомый символ. Попросив Николь остаться возле пульта, Джордж вернулся в предыдущий зал и переключил направление луча. Железяка вновь пришла в движение, послушно отъехав на прежнее место. Теперь надо было направить луч на дверь. Пришлось снова поменять его направление и поколдовать с призмами. Через несколько минут все было готово. Луч послушно уперся в символ над дверью, начали мигать звездочки. Осталось только одновременно использовать обе панели управления.

На стене следующей комнаты зияло отверстие, по форме идеально подходившее к найденной внутри шарфа металлической пластине. Джек завернул пластину в шарф и попросил Николь заменить его у отверстия, а сам направился в соседнюю комнату.

Он оказался внутри подземного зала, как две капли воды похожего на парижский. Только камень внутри энергетического луча был похож на "Альфу". Дальше события понеслись, как лошадь с привязанным к хвосту факелом. Джордж схватил камень и выскочил из зала, к нему присоединилась Николь, началось землетрясение, появилась Петра с пистолетом, они бросились бежать, постоянно лавируя между падающими обломками. Сзади за ними неслась Петра с пистолетом.

— Она так и не научилась стрелять, — подумал Джордж, выскакивая из пещеры и заталкивая в джип Генри подбежавшую Николь.



Париж: Новые улики.



Стоило отлучиться на день, как квартиру Нико перевернули вверх дном. Бруно похищен, Андре отделался несколькими синяками. Бруно увезли в Прагу, причем явно не пить пиво. Николь пришла в голову мысль наведаться в заброшенный театр и проверить, не оставил ли Сусарро каких-нибудь улик. Через отверстие в полу гримерной, образовавшееся после падения сейфа, она спустилась вниз и зашла в комнату, откуда в прошлый визит доносились вопли и выстрелы. Осмотрев бумаги на столе, она переступила порог следующей комнаты и напоролась на Флэпа. Удар вазой по голове несколько охладил его пыл. Николь внимательно осмотрела лежащие на столе бумаги и карту. Из рапорта охранной фирмы и фотографии стало понятно, что в Праге предстоит найти поместье с драконами на башнях.

Прага: Чехия — это не только пиво.

Машина сломалась прямо перед замком. Проникнуть внутрь Джорджу удалось только после того, как Николь применила на охраннике все свои женские чары.

Оказавшись за воротами, он перебрался через стену слева. Затем спрыгнул во двор. Его целью был освещенный прожектором дворик. Проникнув во двор, он извлек из мусорного контейнера остатки гамбургера и фольгу. Затем Джордж вернулся к лесенке и, улучив момент, перебрался в левый проход, набитый ящиками. Используя их, он взял и эту преграду и прошел по уступу до следующей лесенки, ведущей в правый дворик. В тот момент, когда стоящий там охранник отвернулся, Джордж рывком преодолел освещенное место и оказался в очередном дворике с ящиками. За стеной раздавался собачий лай. Джордж перебрался и через эту стену. Он швырнул остаток гамбургера собаке и на корточках обошел охранника со спины. Тот, к счастью, ничего не заметил. Джордж вышел в большой двор с вертолетом в центре.

Передвигаясь вдоль ограды, он вскоре вышел к решетке, за которой была Николь. Замок на решетки был явно электронным, и Джордж решил поискать пульт. Он начал осматривать двор и вскоре нашел стоящий на домкрате джип. Внутри был пульт управления. С его помощью удалось открыть ворота и впустить во двор Николь. Стараясь не попадаться на глаза охране, они пробрались к сторожке. Николь нажала на кнопку, и Джордж ужом проскользнул внутрь. Он обшарил в сторожке все углы и вышел, неся с собой ручку от домкрата и кусок угля. Джорджу пришла в голову идея использовать джип для проникновения внутрь замка. Он снял домкрат и вместе с Нико попытался сдвинуть джип с места. Тот не поддавался. Заглянув в кабину и сняв машину с ручного тормоза, Джордж с Николь толкнули джип. Машина уткнулась в стену замка, открыв путь на стену. Джордж ухватился за водосточную трубу слева и стал карабкаться по ней на крышу. Труба какое-то время решала, обвалится ей или нет. И все же решила обвалиться. Джордж успел зацепиться за карниз и оказался наверху. Николь пришлось искать другой путь.

Из дневника Николь.

Когда Джордж, как настоящий джентльмен и рыцарь, оставил меня одну, я несколько минут была в шоке. Ну, Джордж! Мы с тобой еще посчитаемся. Но делать было нечего, и я решила осмотреться. На полу валялся кронштейн, который я подобрала на всякий случай. На крышу было не попасть. Пришлось спуститься вниз. Прямо под приоткрытым окном стоял лимузин. Я забралась на него и при помощи кронштейна открыла окно. Внутри оказался винный погребок. Наверх вел лестничный марш. Я услышала разговор двух охранников. Ба! — да это идея. Они ведь никогда не видели Петру вблизи. Пора превратиться в Петру.



Осталась самая малость — найти комнату Петры. Я осторожно поднялась по лестнице и пошла по коридору, проверяя двери. В конце коридора был балкон. Ох уж эти скрипящие половицы! Я быстро спряталась в тени справа. Когда охранник прошел мимо, я продолжила свой путь и, наконец, попала в соседний коридор с множеством дверей. К счастью, открыта только самая последняя, которая и оказалась спальней Петры. Повезло!

В одном чемодане нашелся фен, в другом — коричневый парик. При более внимательном осмотре я обнаружила потайное дно. Кнопку у основания удалось нажать карандашом. Среди арсенала ножей лежал точильный брусок. Я положила точило в сумочку, закрыла чемодан и спустилась вниз. Далее мой путь лежал на кухню. Шеф-повар был разъярен. Скоро обед, а у него все ножи тупые. Я с удовольствием протянула ему брусок и, пока он был занят своими ножами, спокойно утянула с полки бутылку отбеливателя. Теперь можно заняться париком.

Я вернулась в спальню Петры, зашла в ванную комнату, положила парик в раковину и залила его отбеливателем. Осталось только просушить его феном и нацепить себе на голову. Я была готова биться об заклад, что теперь ни один охранник не отличит меня от настоящей хозяйки. Из комнаты я отправилась на балкон. А вот и охрана. Привет, орлы!

Но пришла пора дать слово и Джорджу.

Пока Нико устраивала аттракцион с переодеванием, Джордж, оказавшись на крыше, подтащил к стене ящик и забрался наверх. Поднявшись вверх по лестнице до закрытой двери, он повернул направо и забрался на карниз. Вскоре показался балкон, с которого по балке он перебрался на соседнее здание и залез в открытое окно. В комнате висела масляная лампа, из нее капало масло, но подходящей посуды в инвентаре не нашлось, и Джордж решил потом еще раз сюда вернуться. Он отодвинул ящики, стоящие у стены, и обнаружил проход. Несколько секунд спустя он оказался на стене замка. Лесенка рядом вела вниз, в небольшой закрытый дворик. Там был обнаружен люк, закрытый решеткой. Она казалась старой и проржавевшей, и Джордж решил смазать ее маслом из масленки. Старая оловянная кружка нашлась рядом с водосточной трубой и вполне годилась для хранения масла. Еще через пару минут люк был открыт.

За это время Нико выяснила, что ее (то есть Петры) карточка доступа, без которой нельзя открывать двери, находится у начальника охраны. Николь нашла его во дворе. Он безропотно отдал карточку, но ее пришлось активировать в комнате охраны, что рядом с кухней. Получив карточку, она стремглав бросилась к двери, открыла ее и прошла внутрь. Проходя мимо камеры слежения, она услышала чьи-то осторожные шаги и подняла огнетушитель. На всякий случай.

Джордж, между тем, проник в прачечную, из которой был еще один выход. Дверь оказалась заперта. Джордж нашел старую стиральную машинку, водрузил ее на тележку и резко толкнул в сторону двери. С грохотом дверь вывалилась наружу. Путь был свободен. Он осторожно продолжил свой путь по коридору, уткнулся в дверь с электронным замком, развернулся и увидел длинный проход. Медленно, осторожно ступая, он прошел весь этот длинный коридор и повернул за угол. Ему вдруг показалось, что в его голове разорвалась граната. Первой, кого он увидел, когда очнулся, была Николь с огнетушителем в руках. Вот так встреча. Меньше всего он рассчитывал получить огнетушителем по голове от девушки, которую он в тайне... Впрочем, это уже другая история.

Уже вдвоем они вернулись к запертой двери. Николь без труда открыла ее карточкой Петры. Джордж зашел внутрь и напялил на себя найденную там форму охранника. Вот теперь можно спокойно отправляться на поиски Бруно. Они вернулись к месту встречи Джорджа с огнетушителем, прошли мимо охраны и забрались в единственную открытую комнатенку. Высоко под потолком зияло вентиляционное отверстие. Опять в ход пошли ящики. Вот так удача! В соседней комнате был Бруно. Их разговор длился недолго, так как в комнату зашел Сусарро собственной персоной. Вместе с ним появились настоящая Петра и Флэп. Сусарро узнал шарф, намотанный на шею Флэпа, точнее, эмблему на нем. Теперь он знал, где искать ключ Соломона. Вместе с Петрой они подхватили под руки Бруно и вышли из комнаты. Пришла пора уносить ноги. Джордж при помощи монетки раскрутил решетку, но пролезть в отверстие не смог. Пришлось пропустить вперед Николь. Она легко проникла через узкое отверстие в комнату и отворила дверь Джорджу. На стене висела карта. Красные энергетические линии сходились в Египте. В столе Сусарро обнаружилась потайная кнопка. Легкое нажатие — и путь свободен. Они еще успели увидеть, как Бруно затолкали в вертолет.

Paris 4 — Париж: Старые герои.

Пока Николь с Джорджем проводили уикенд в Праге, Андре тоже не сидел сложа руки. Ему удалось выяснить, что тамплиеры — это не только история. По легенде капитулу Святого Стефана удалось уйти из рук инквизиции. Их штаб-квартира находилась в районе площади Монфакон. Была еще одна странная легенда о реликвии, которую юный Стефан доставил в капитул и передал настоятелю, прежде чем испустил дух от ран. Джордж потом не раз корил себя за то, что слушал Андре не очень внимательно. Николь решила заняться подготовкой к экспедиции в Египет, а Джордж решил нанести визит на площадь Монфакон (знакомое название, не правда ли?) и поискать вход в капитул святого Стефана.

Из дневника Джорджа.

Рабочий в машине спал сном младенца. Я попытался проникнуть в катакомбы под городом через канализационный люк, но он был наглухо заварен. Пришлось позаимствовать ключ у старого знакомого. Правда, перед этим я выключил его компрессор. Затем понадобилась веревка, которую я нашел на строительных лесах над писсуаром. При этом бдительной уборщицей был обвинен во всех смертных грехах, в том числе и в вуаеризме. Дальше все было просто. Ключ с привязанной веревкой вкручен в люк, второй конец веревки намертво привязан к машине. Водитель боится землетрясений? Я заорал "Землетрясение!" самым дурным голосом. Не разобравшись спросонья, водитель вдавил газ, и машина рванула с места. За ней на веревке прыгал по мостовой сорванный люк. Ремонтник заходился от хохота. Путь вниз был найден.

Дверь с изображением черепа была открыта каменным цилиндром. Мне пришлось обыскать трупы тамплиеров, оставленные людьми Сусарро, разобраться с микроволновкой и запереть в комнате охранника. Далее была стойка с бутылками. Зеленая, красная слева, красная справа, белая, голубая — стойка отъехала в сторону, освобождая проход. Впереди был зал, полный охраны. Про какую статую говорил умирающий тамплиер, похитивший у меня ключ Соломона возле театра? Почти ползком, прячась за алтарем, я преодолел открытое пространство и скользнул в спасительную темноту коридора. Впереди была очередная дверь. Я открыл ее. Комната была небольшой. На полке стояли каминные часы. Возле противоположной стены — три статуи. Средняя и была скульптурой Святого Стефана. На табличке внизу был стих из откровения Иоанна Богослова. Я попробовал выставить стрелки часов на все известные мне комбинации, однако ничего не произошло. Но намек на Библию? О, только не это! Библию я видел в предыдущем зале возле алтаря. Пришлось возвращаться. Перед стихом был его номер — 102. Опять ползком, мимо охраны. Вот, наконец, и часы. Стрелки послушно встали на места, указанные в библии. Сзади раздался скрип. Статуя Святого Стефана медленно поворачивалась, освобождая проход. Там меня уже ждали. Интересно, если я стал Рыцарем, захочет ли Николь стать Леди? Нужно будет спросить у нее при случае.

Египет — Голограмма — ровесник фараонов.
Из дневника Николь.

В Египет мы попали после того, как Джордж притащил из катакомб третий камень, похожий на греческую "Пси". Мы сравнили знаки на буквах со спутниковой картой Египта и получили точное место, где могла располагаться Небесная Астролябия. Охрану удалось обойти достаточно легко. Затем Джордж совершенно случайно открыл вход в каменный коридор. Так мы попали в этот странный храм. Нас приветствовала очень качественная голограмма Бога Анубиса — хранителя Царства мертвых Древнего Египта. Первая загадка оказалось довольно проста — все три камня с буквами легли в предназначенные для них углубления на двери.

Нас ждала следующая загадка. Это какая-то злая ирония. То, что казалось древним божественным откровением, теперь изучают в начальной школе. Джордж не подкачал. Ему только пришлось начать перевозить фигурки с "убийцы", а дальше все пошло само собой. Мы успели прямо на финал. Бедняга Бруно крутил ключ Соломона на пульте Астролябии, его понукал Сусарро, рядом стоял Флэп. Джордж в прыжке выбил пистолет из рук телохранителя, затем мы вдвоем уложили Сусарро, как вдруг на сцене появились новые (старые?) герои. Сусарро был лишь пешкой в руках Великого Магистра, который остался жив после нашей последней с ним встречи. Так вот кто главный злодей! А Сусарро лишь расчищал ему путь, сам этого не подозревая. Все закончилось смертью Сусарро и взрывом динамита. У нас оставалось 12 часов, чтобы попасть в Гластонбери и принять участие в последнем акте этой несколько затянувшейся драмы. Бруно добровольно решил остаться с Анубисом и помочь ему охранять Царство мертвых. Ох уж эти ученые.

Гластрнбери — Каждый рыцарь желает знать, где живет Дракон.

Все происходившее там укладывается всего в несколько строк (из дневника Джорджа). Мы перебрались через стену. Николь осталась с Петрой. Недобитый Великий Магистр превратился в Дракона. Началось землетрясение. Я получил меч Артура — Экскалибур и порезал Дракона на шашлык. Надеюсь, что окончательно. Может теперь эта глупышка Николь согласится, наконец, провести со мной пару недель в Америке?

Дневники закончились, но история требует продолжения. Осталось слишком много вопросов. И я надеюсь еще не раз встретиться с этой шебутной парочкой.

Prof, diagnostic@mshp.minsk.by

ОБЗОР

Власть Закона



Убойная сила

Жанр: тактическая стратегия с элементами РПГ
Разработчик: Mistland
Издатель: Руссобит-М
Количество дисков в оригинальной версии: 2 CD
Похожие игры: X-COM; Jagged Alliance; Код Доступа: Рай; Silent Storm; X-Com
Системные требования: Pentium IV, 256 Mb RAM, GeForce 3, 1 Gb HDD.

Приход светлого будущего отложен на неопределенное время. Нынче следует в обязательном порядке верить в то, что через пару десятков лет приключатся все возможные и невозможные несчастья: власть мегакорпораций, уличные войны, злые мутанты, искусственная нефть и надписи "Не женское это дело — рожать" перед каждым НИИ клонирования и генетики. Картины загнивающего капитализма можно было бы без зазрения совести вставлять в пропаганду советских времен, даже перевод не понадобился бы, а все благодаря деятельности команды Mistland, что холодными Зеленоградскими вечерами продолжает святое дело распространения киберпанковской культуры.

Только благодаря их стараниям был возрожден старенький полузабытый жанр тактических пошаговых ролевых игр, и трудовая общественность получила кусочек счастья в виде игры "Код Доступа: Рай" (в забугорье — Paradise Cracked, далее просто КДР). С сего знаменательного момента прошло чуть более года, и вот вслед за первым блином следует второй — "Власть Закона" (на западе Power Of Love — что-то зеленоградские переводчики путают) с единственно правильным подходом — так, будто это первая игра данного жанра, попавшая к игроку в руки.

Прекрасное далеко, 2000-лохматый год. Действие разворачивается в огромном мегаполисе. Так называемый Верхний Город напоминает рай на земле, даже над землей, где люди живут мирно и спокойно. А вот в Нижнем Городе жизнь гораздо интереснее: сводка убийств за неделю в распечатанном варианте занимает примерно дюжину средних библиотек, по улицам вечно слоняются отморозки с более или менее огнестрельным оружием, а люди делятся на мертвых и тех, у кого под подушкой спрятан дробовик. Смахните слезу, дорогой читатель, и примите роль Того, Кто Наведет Порядок.

Сия непростая задача легла на хрупкие женские плечи. Знакомьтесь: сержант Кэти, закончила академию на "отлично" во всех графах, потомственная полицейская. Хорошо ломает замки и преступников, неплохо обращается со снайперской винтовкой, однако разберется и с другими видами вооружения.

Придя на работу в качестве спецназовца, Кэти сразу осознала всю серьезность возложенной на нее задачи, получила со склада очень полезную снайперскую винтовку и чуть менее полезного напарника Макса (весьма подозрительный молодой человек, между прочим) и отправилась подавлять бунты. А уж затем завертелось-закрутилось...

Чистая киберпанковская атмосфера бьет, так сказать, ключом размером 9 на 13. Как сюжет? В лучших традициях жанра, даже чересчур, ибо почти все это мы где-то уже видели. Чаще всего вспоминается бессмертный Deus Ex #1. Отличает лишь свобода, но весьма специфическая. Не такая, как в предыдущем творении разработчиков, а своя, немного модифицированная. Если в большинстве игр такого рода различия, в основном, в методах (прокрасться тихо или строчить из пулемета), то во Власти Закона — еще и в целях, добрых или злых. Помните: Кэти — полицейская, и ее первейшей задачей является выполнение заданий сверху. Убьете своего — трибунал, будете шалить меж мирных жителей — трибунал, пойдете против воли начальства — трибунал. И, кроме того, персонажи отрастили собственную индивидуальность, каждый из напарников не дурак вмешаться в разговор и высказать свое мнение, иногда они даже дают задания. Главное, что герой(иня) уже не безмолвный хакер, верно молчащий от (ясное дело) врожденной смущенности при общении с людьми, а именно полицейская при исполнении. Диалоги, к сожалению, не разветвленные, так что у любого разговора один конец (иногда, правда, спрашивают, хотите ли вы отдать то-то или пойти туда-то). И судят вас не за слова, а за деяния.

Теперь здесь живут добрые хиппи

Творить добро направо и налево — вот наше призвание. А помогают в этом всевозможные приспособления довольно широкого профиля. Как уже было сказано, Кэти предпочитает винтовки — но не потому, что в параметрах стоит галочка напротив "Снайпер", а из-за выкрутасов ролевой системы. Со времен КДР она изменилась незначительно, но все же...

Персонажи обладают определенным набором характеристик, причем у них отсутствуют классы или профессии, то есть никаких специальных способностей никто не имеет, разве что некоторые персонажи от рождения выделяются, к примеру, низким ростом. Посему снайпер определяется большой точностью и хорошим зрением, гренадер — силой и выносливостью, хакер — вождением и интеллектом. Перекроить персонажа сложно, но можно. При повышении уровня следует немного повысить характеристики, причем разные персонажи получают разное количество очков для распределения. Характеристики сами по себе не имеют потолка, но учитывая, что идеальных людей нет, они связаны между собой так, что, например, силач не сможет стать очень умным, то есть сила+ум=160, и не более! Однако если умник уж очень хочет заиметь побольше силы, он запросто может вживить себе имплант. Как и в КДР, они дают дополнительную (помимо брони и шлема) защиту, повышают параметры. Их число ограничено, однако тот десяток, что можно вживить, способен весьма и весьма усилить героя. Система очень похожа на Deus Ex'овскую, разве что импланты может использовать практически любой человек. Причем сразу на поле боя.

Однако вернемся к оснащению. Оно стало разнообразнее, появилось несколько полезных вещей (вроде камер наблюдения, помогающих снайперу) да переполачены старые. Пропали магазины, причем вместе с деньгами. Совсем. Добро пожаловать в светлое коммунистическое общество. Теперь доступное вооружение зависит только от звания, которое меняется по понятным причинам. Конечно, можно собирать оружие с трупов врагов, но патроны для расфуфыренной винтовки или плазменной пушки за каждым углом не валяются. Кроме того, немного изменился баланс. Иметь хорошую винтовку и острый глаз гораздо лучше, чем стальной обрез и отмороженную голову. Ибо по мощности они примерно равны, только снайпер, в отличие от сорвиголовы, может сидеть в кресле-качалке, попивать клико и изредка постреливать, а товарищ с шотганом будет скакать по передовой, постоянно рискуя заработать энное количество бодрящего свинца. А все из-за переработанного баланса. Теперь все, что касается боевой системы, стало гораздо реалистичнее, бой похож на реальный бой. Героя может запросто убить одна меткая пуля, а может и не покалечить взорванная рядом осколочная граната (редко, но бывает при сильном везении). Ему может хватить одного попадания из паршивенького шотгана... Но это в самом начале, пока параметры низки, а опыта мало. Чтобы расправиться с ветераном, надо сильно постараться. А вот оружия ближнего боя, вроде лазерного меча или плазменной секиры, по-прежнему не наблюдается.

Тяжело даются бои с роботами. Ползет нечто экзообразное, а затем зарядит пулеметную очередь — и нет половины отряда, а само и от гранаты не всякий раз развалится. Правда, всего-то надо спрятаться в укрытие и попаливать оттуда, но постоянные засады по углам претят сознанию героя. Приходится менять сознание. Вообще, тактика боя сильно отличается от многих тактических игр и больше всего напоминает Jagged Alliance. Если в шедевральном Silent Storm героев могло просто "оглушить" (причем чаще всего и оглушало, а не убивало), но по окончании миссии они были как огурчики, то во Власти Закона убивают сразу и надолго, спасибо развитию огнестрельного оружия. Потому дорожить приходится каждым персонажем, действовать быстро, но аккуратно, иногда отступить, а иногда и выпрыгнуть перед носом у врага.

Что было очень нужно, так это режим реального времени. Не подумайте плохого, о хардкорщики, — все бои строго пошаговые, но по убиении последнего супостата включается реалтайм, и игроку не приходится пару десятков ходов ползти к квестодателю, злобно поглядывая на надпись "скрытые перемещения". За это спасибо. Правда, долгая загрузка хода (секунд по 30) все равно вас достанет, будьте уверены. А учитывая монструозность карт (не в пример Silent Storm и КДР, приблизительно равны UFO, но детализированнее и многоэтажнее) добираться до поля боя, где товарищи головы кладут, порой приходится довольно долго. Хорошо хоть, с первых миссий доступны гражданские машины, реквизированные на благо общества.

Кстати, нынче практически во всех миссиях героическая команда не одинока — где это видано проводить полномасштабную атаку на злостных бандитов парой человек, из которых даже не все полицейские. Конечно, помощники довольно слабы, не копы, часто мешают (особенно любят грудью заслонить противника), но и польза от них немалая.

Урбанистические пейзажи

Картинка на экране преобразилась. Персонажи сильно обросли полигонами и стали выглядеть посерьезнее. Уровни огромны, кроме того, они отлично детализированы и трехмерны не для галочки. Движения персонажей удовлетворительны, разрушаются весьма немногие предметы на карте, спецэффекты тоже не выделяются. В целом до графического уровня Silent Storm еще далеко, но для тактики широких масштабов вполне достаточно.

МНЕНИЕ

"Меня зовут Катя! Приятно познакомиться! Я новичок в управлении полиции, пороха не нюхала, крови в глаза не видела и поэтому мне очень хочется побыстрее ощутить все прелести жизни, которые некоторые старожилы наивно называют службой! Эх, скорее бы в наряд и постреляль вволю по смешным человечкам!"... Вот так, собственно, и начинается этот до зубного скрежета пошаговый театр абсурда. Оказывается, полиция знает только один способ общения с криминальными элементами — пуля в голову, нож под ребро и гранату под ноги. Ну да бог судья тем товарищам, которые до этого явно переиграли в "Судью Дрэда", запамятовав, что людей можно (о чудо!) иногда и арестовывать.

Сюжет, в отличие от предшественника — КДР, характеризуется линейностью, набором банальных, поэтапно прущих друг за другом миссий. Есть, в принципе, небольшая развилка "хороший полицейский — плохой полицейский", но не более. Экономика приказала долго жить, магазины потеряли свою прелесть, и теперь все надежды возлагаются на мастера-оружейника, который в зависимости от вашего звания (ну не бред?) будет выдавать вам пушки. Рядовые бегают с пистолетиками и кидаются парализующими гранатками, а лейтенанты уже предпочитают оружие массового разложения преступных элементов на элементы таблицы Менделеева.

То, что так бесило в КДР, здесь продолжает цвести на клумбе ядовитыми сорняками — полная и безоговорочная пошаговость. Сделал ход за пять секунд — будь добр 20 мгновений наступившего лета провести нервно грызя ногти. Как была для меня эталоном система UFO: Aftermath (реалтайм с программируемой паузой), так и осталась. Turn-based, на мой взгляд, уже давным-давно изжил себя в играх подобного рода.

Прокачка так называемых персонажей существует для галочки. Снайперу — снайперское, а хакеру — хакерское. Другие варианты в расчет не принимаются, поскольку получившийся результат становится столь же жизнеспособен, сколь дедушка Ленин в Мавзолее. Уж лучше бы сделали в стиле JRPG — когда основные статистики раскидываются сами, без вашего участия.

Неоновый блеск улиц, пришедший взамен кислотному великолепию КДР, на первых порах смотрится на трижды "ура!", но затем наступает эффект привыкания и скука. Многоэтажность уровней, которой так гордились разработчики, на поверку оказалась лишь хохмистостью: нет ни одного момента, когда бы нам позволили увидеть одного персонажа над другим.

Но больше всего возмущает та влага, которая стекает с двух лицензионных компактов... Иногда это еще называется сыростью продукта. Честно говоря, меня просто бесят бета-версии компьютерных игр, которые в последнее время выкладываются на прилавки. А это именно бета-версия, судя по списку изменений первого патча, который скромные разработчики из "таинственных земель" назвали паблишем. Вылеты на рабочий стол, глюки скриптов, непроходимые миссии... Причем, они именно непроходимые! Помню, как толпа народа томилась в ожидании хоть какого-то исправления на миссии "Сон девочки", который для многих перерос в кошмар, а для особо впечатлительных — в рыдания. Так что без патча не играть, за компьютер не садиться и скучать напротив лицензионной (прошу заметить) коробочки! Кстати, то, что на данный момент лежит в сети на сайте разработчиков, носит гордое название беты паблиша, который убирает из игры большинство глюков, но тащит на своем хвосте глюки не столь критичные, но попрежнему раздражающие, так что советую дождаться финальной версии заплатки.

Lockust



Музыка своеобразная, киберпанковская. Ничего особенного, но она хотя бы не раздражает мое израненное тысячами фугасных осколков сердце. Звуки выстрелов вполне достоверные, озвучка хуже не стала... Интерфейс на диво удобен, разве что палитра изменилась с зеленой на алую, что немного режет глаза.

Разработчики дорожат тем, как все перечисленное сочетается и образует большой и разносторонний МИР. Атмосфера Всеобщего Развала передана неплохо, но кое-что все же раздражает. Например, портреты. Они не вписываются в игру, совершенно не вписываются! Ладно Кэти, но постоянная ухмылка, к примеру, Макса может свести в могилу кого угодно: враг прет чуть ли не на танках, патронов нету, все полудохлые, а он, представьте, скалится из монитора. Вообще же меня не покидает чувство, что рисовали портреты десять человек, каждый из которых обладает неповторимым и, безусловно, дорогим себе стилем, а координироваться друг с другом они посчитали лишним.

Вот актеры — свои люди, постарались на славу, буквально оживили каждого персонажа (а озвучен КАЖДЫЙ персонаж). Свои по-братски желают жить на одну зарплату, враги же отзываются о работе полиции резко отрицательно. Правда, смысл иногда получается двоякий — мелкий Крыс, расстреливая и робота, и простого смертного, орет "Это вам за синтетический сыр!", а Кэти зачастую не к месту замечает, что была лучшим стрелком в академии. Но, несмотря на некоторые ляпы, атмосфера мира проработана неплохо.

И живой он по-настоящему, игрок свободен в выборе пути. Выберите, к примеру: перебить мутантов, поймавших убийц Синдиката, или разобраться с бандюгами, что мешают пойти мутантам домой. Первое подружит с Синдикатом, а это сулит большие выгоды, второе — поссорит полицию и Синдикат, но позволит эффектнее закончить миссию, да и совесть чиста. Подобный выбор приходится совершать ежеминутно, и, единожды встав на рельсы, вы будете катиться по ним до самого что ни на есть конца либо до самой что ни на есть смерти. Учитывая сложность боя, второе случается чаще.

Ах да, у серии появился свой символ — мутировавшая крыса с пулеметом ("Что может быть милее?" — заметил как-то Макс) или просто Крыс, который неплохо сражается и повадками очень напоминает Дикена из Neverwinter Nights: Shadows of Undrentine. Чуть глуповатый, но весьма неслабый, он немного веселит игрока в перерывах между боями.

Amen

Власть Закона отличает от КДР некая завершенность, развитость. Различие едва уловимое, но весьма влияющее на удовольствие от игры в целом. Знаете, как UT2003 и UT2004: вроде всего-то и добавили десяток карт да пару ружей, а играется по-другому. Жаль только, слегка сыровата игра, есть и глюки, и недоработки в квестовой части. Особенно раздражает, когда NPC пытается ответить на фразы давно умершего и потому молчащего персонажа. Ищите патчи.



Еще одна хорошая игра от Mistland, интересная, красивая и сложная. Широкие возможности, полузабытое киберпанковское нутро, большие пушки и маленькие крысы... Геймплей стал динамичнее и проработаннее по сравнению с предыдущей игрой Mistland. Спешите видеть, все уставшие от Silent Storm, UFO и Wildfire.

Волчок Алексей aka BladeL
bladel@yandex.ru



ОБЗОР

Rise of Nations: Thrones & Patriots

Сайт игры: *www.riseofnations.com*
Жанр: *RTS*
Разработчик: *Big Huge Games*
Издатель: *Microsoft*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Похожие игры: *Rise of Nations, Age of Empire 1-2 (со всеми вышедшими дополнениями и целой вереницей клонов)*
Минимальные системные требования: *Windows XP/2000/98/ME. PIII-500 MHz,128 MB RAM, 16 MB video card, 1.5 GB свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *Windows XP/2000/98/ME. PIV-1000 MHz,256 MB RAM, 16 MB video card, 1.5 GB свободного места на жестком диске.*

У каждого дополнения есть некий стержень, на котором держится вся его ценность. На него аккуратно нанизывают компоненты, чтобы после от ад-дона осталось максимально цельное впечатление. Бывает так, что дополнение своим появлением вскрывает границы оригинальной идеи, а иногда разработчики ограничиваются лишь набором свежесобранных карт. С Thrones & Patriots случай неисследованный: воссоединиться все новое не в состоянии, но ценность для игры от этого меньше не становится.

О первоисточнике

Год назад Rise of Nations оказалась игрой, раздвинувшей (как не банально это звучит) границы жанра. Предпосылки к этому, конечно, были: разработчики изначально избрали правильный путь. Все подводные камни в Big Huge Games благополучно обошли. Расположение их указал Рик Гудман, который первым решился укомплектовать всю историю человечества на одном диске. Он, беженец из Ensemble, умудрился всего за каких-то два с половиной года сделать RTS, вобравшую все лучшее от выдающихся представителей жанра. Имя ей — Empire Earth. Она брала своей многофункциональностью, за которой не было здравого смысла. Она болела всеми изученными на сегодняшний день болезнями жанра, но себя окупила, и даже более — сборы с продаж Empire Earth были колоссальными, что не удивительно: лейбл "есть все" (а на коробку его поставили совершенно заслуженно) — лучше всякого пиара. В Empire Earth присутствовало запредельное количество наций, каждую из которых можно было провести от давно минувшего каменного века до еще и не думающего наступать нано.

Разработчики Rise of Nations избрали совершенно другой подход. Эта первая по сути RTS, которую при вдумчивом оценивании всех достоинств можно назвать глобальной. Она не пожелала быть похожей на своих собратьев по палате — отказалась полностью сдаваться трехмерной графике. Ее стиль — мудрое совмещение аур Civilization и Age of Empires.

О дискриминации

Девелоперы справились со своей задачей на все сто процентов: внесли целый ворох изменений, развернули рекламную кампанию, повесили на дополнение гордое Thrones & Patriots, что по идее должно обязывать к неким глобальным изменениям в геймплее. Только вот оных не оказалось. Вроде бы все делали по инструкции, но внести нечто неординарное забыли. Новое добавили лишь к известным моментам, а, следовательно, одной общей идеи в этом ад-доне не наблюдается.

Обычно козырем таких продуктов становится новая раса. Например, в AoM с появлением The Titans стало на одну коалицию больше, что добавило геймплею еще одну грань. Имея в активе своего проекта уже четыре противоборствующие стороны, Ensemble тогда сорвала громкие аплодисменты. Но вот в Rise of Nations изначально было тридцать наций. Понятно, что говорить о какой-либо индивидуальности не приходилось, так как игра охватывала почти всю историю, брала своей правильной многофункциональностью — различия заключались лишь в некоторых особенностях баланса. Теперь же мы получили еще шесть дополнительных коалиций — вы рады? Определенный эффект, конечно, есть, но эту инъекцию откровением назвать сложно. Все они замечательно вписались в общую концепцию, но чем-то незаменимым для игры не являются.

О целебных воздействиях

Первое таковое коснулось экономической модели. Вы помните оную в Rise of Nations? Она умеет из любого пустяка извлекать полезное: бонусы сыплются на протяжении всей игры. Теперь добавилась возможность менять вид правления, что, по сути, тот же бонус, только несравненно больший по значимости. Все предельно просто. Нужно возвести Здание Сената и за определенное капиталовложение выбрать себе подходящий стиль, коих шесть: Тирания, Монархия, Республика, Социализм, Капитализм, Демократия — они определяют тип вашего Государства. Станете ли вы диктатором или же борцом за людские права — зависит от этого выбора. В виде свидетельства о получении одного из статусов выдадут специализированного юнита (генерала по совместительству).

Второе — новые кампании — настоящее золото. Можно будет переиграть такие фрагменты истории, как колонизация Нового Света, путь Александра Великого и война 1812-го. Все три интересны, но главным достоянием Thrones & Patriots, конечно, стала четвертая — "Холодная война" (прежде всего потому, что это редкий гость в стане RTS). Достоинств — уйма. Место действия — весь земной шар, противоборствующие лагеря — СССР и США. Все действо здесь делится на два акта: первый — неторопливая возня фигурок на мировой карте, периодически прерываемая стелс-вылазками, второй — собственно сам процесс крупномасштабных боевых действий.

О насущности

Старые недоработки остались. Графический движок по-прежнему видит вашу конфигурацию исключительно в фиолетовом цвете. Если ему захочется тормозить — он и будет. Не прикажешь, не объяснишь, что для 2.5d движка дерзость непростительная. Но ведь это не помешало ей стать "RTS 2003", по мнению нашего редакционного коллектива, а значит упущение не фатальное. Простить можно: дополнения редко вносят в игру поправки такого рода. Фатальным же является упоминавшееся выше отсутствии цельности. Без этого в дополнения года не возьмут.



Лучшая RTS прошлого года в новой редакции. Получилось все: не нарадуетесь, но вот дополнения (каким мы привыкли видеть его собратьев) нет. Идея отсутствует, а без нее Thrones & Patriots — набор кампаний, пусть и замечательных, пусть и сбалансированных. А игра — да, по-прежнему отличная.

Дмитрий"Dwarf"Бойченко,
dwarf_bds@list.ru

Диск для обзора предоставлен ОДО "ТАТАЛС" в крытом рынке на Раковском кирмаше, бокс №20



Глобальная карта. Не откровение, конечно, но для RTS, пожалуй, лучшее решение.



Берем Афганистан — кроите историю как пожелаете нужным. Разработчики совершенно не против.

ОБЗОР

Spartan

Берега Европы опустели,
Затоптали в пыль Лакедемон...

Жанр: глобальная стратегия
Разработчик: Slitherine Software
Издатель: Strategy First
Похожесть: Legion, Chariots of War
Системные требования: Pentium II-400 MHz, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D Video Card, 600 Mb Hard Disc Space, Sound Blaster Compatible Sound Card.

Компания Slitherine Software известна как создатель неплохих глобальных стратегий по Древнему периоду истории человечества. И вот несколько недель назад вышла очередная работа этой студии — игра про лакедемонян, более известных в наших кругах как спартанцы. На самом деле, игра, конечно, не только о спартанцах, но целиком о регионе, охватывающем Балканы и Малую Азию.

В главном меню бросается в глаза некий новый пункт, позволяющий менять изображение между 2D и 3D. Да-да, теперь и глобальная стратегическая карта, и тактические сражения сделаны в режиме 3D, и это выполнено более красиво, чем было раньше. Приятно, что и владельцы слабых машин имеют возможность (за счет ухудшения графики) запустить игру у себя.

Те, кто играл в предыдущие игры серии, уже знают, что каждая кампания здесь — отдельный сценарий. Сценариев предостаточно, среди них затесалась и всеми любимая Grand Campaign. Стало традицией и то, что только сценарий большой кампании предоставляет доступ ко всему региону, действие остальных разворачивается на менее масштабных картах (которые от этого не становятся менее интересными).

Уже на этапе выбора кампании вы поймете, что игра отличается от своих предшественников. Ранее для победы практически всегда требовалось захватить некое заданное число городов, после чего вы объявлялись победителем. Теперь же каждая страна получила свое собственное задание. И если для Спарты, скажем, важно контролировать чуть более двадцати городов (среди которых обязательно есть несколько заданных), то остров Родос выиграет только в том случае, если построит Колосс. А некоторым странам для победы надо "всего лишь" накопить пару-тройку десятков-сотен тысяч серебра (если вы думаете, что это просто, попробуйте поиграть за них хотя бы на средней сложности). Так что нужды стран необходимо учитывать для победы. И не стоит разрываться на второстепенные задачи, сосредоточьтесь на главном.

Забегая вперед, скажу, что в плане победы в кампании появилось и еще одно нововведение, которое можно только приветствовать. Отныне после достижения победных условий можно продолжить игру. И ваша империя сможет (при желании) даже захватить весь мир.

Игра является не только отличной глобальной стратегией. Она одновременно и превосходный справочник по древней истории Восточного Средиземноморья. На стадии выбора страны вы узнаете о ее реальной истории. А в процессе игры будут периодически происходить исторические события с подробным рассказом о них. При этом многие из них непосредственно влияют на саму кампанию, и вы можете, например, получить прибавление денег в казну или что-нибудь другое. Обучение в игровой форме всегда более интересно, чем нудное прослушивание лекций.

Но вот страна выбрана, и кампания началась. Что бы такое осмотреть в первую очередь? Займитесь экономикой. Экономика — основа мощи любой страны в любое время. Сильное экономически государство сможет не только обеспечить своим гражданам достойную жизнь, но и спокойно продолжать экспансию. Эта аксиома в игре реализована просто "на ура".

В игре девять видов ресурсов. Золото отнюдь не является средством денежных расчетов, оно необходимо для постройки государственных зданий и храмов. Медь используется для постройки "продвинутых" войск, а железо — для общеимперских зданий, улучшающих войска. Без дерева никак не строятся лучники. Лошади нужны для кавалерии. Мрамор — для улучшения городов и некоторых зданий. Пища — один из важнейших ресурсов, влияет и на содержание войск, и на кормежку населения. Кирпичи (строительные материалы) нужны для развития городов и строительства большинства зданий. Ну и, наконец, серебро — игровые деньги. Содержание войск, постройка зданий, приобретение ресурсов — все это в игре происходит за серебряные деньги.

Ресурсы добываются в соответствующих зданиях (серебро идет и за счет налогов с населения). Как и ранее, реализована очень простая и действенная концепция. В каждом городе можно производить не менее одного ресурса (кирпичи есть всегда). Однако для добычи надо построить шахты (фермы и иже с ними). Ресурсодобывающие здания можно также улучшать, но учтите, что каждое следующее улучшение одного и того же здания стоит дороже. И шахты, развитые до восьмого уровня, влетят вам "в копеечку". Зато и отдача от них будет соответствующая. Кстати, наведя курсор на город на глобальной карте или же взглянув на него на карте города, вы сможете с легкостью оценить, какой уровень добычи ресурса в нем разрешен максимально. Уровень этот бывает от трех до восьми. И добывать ресурс вы будете с той эффективностью, которая разрешена, и ни граммом больше. Отсюда следует простой и понятный вывод о необходимости специализации городов. Не стоит добывать мрамор с эффективностью 3, если в том же городе можно добыть медь с 8 (за исключением того случая, когда мрамор вам нужен позарез, а достать его сможете совсем не скоро).

Мало построить добывающие здания, надо им еще и обеспечить работников. Зачем вам серебряный рудник, если работать в нем некому? Как и в Chariots of War, количество рабочих зависит от городского населения. Но теперь рост городов поставлен совсем в другие условия. Если ранее было два типа — города и поселения, то теперь типов населенных пунктов значительно больше. Максимальный уровень, до которого можно "дорастить" город, зависит от уровня производства в нем кирпичей. Так что города с уровнем таковых 3 городами в современном понимании слова никогда не станут. Но даже в самой захудалой деревне у вас будет не менее трех площадок для строительства (а не одна, как в поселениях Chariots of War).

С каждым новым уровнем города вы получаете новую площадку для строительства зданий, а также ускоряете рост населения. Что касается площадок, то очень быстро становится ясно: много их не бывает. А население — это, конечно же, очень нужные и полезные ребята, которые работают на шахтах и в других зданиях. Однако чем больше в городе народу, тем больше он страдает от перенаселенности. Соответственно, понижается мораль, и горожане работают с меньшей интенсивностью. Город же с низкой моралью вообще перестанет производить войска и может даже отделиться от вашей империи. Повлиять на мораль проще всего постройкой храмов, правительственных зданий и Чудес Света.

Стоит выделить здания военного, мирного и общегосударственного значения. Военные отвечают за создание боевых отрядов, а также за оборону города. Новое здание, которое совершенно меняет стратегический расклад, — это городские стены, помогающие при обороне (поклонники серии помнят, что форт стен городу не прибавлял, а сражение все равно происходило в чистом поле). При штурме вашего города войска, правда, все равно не будут размещены за стенами, но со стен стреляют катапульты, и стреляют "неслабо". Однажды я полез штурмовать город со стенами второго уровня. Каково же было мое удивление, когда до войск врага доковыляла лишь половина армии, да и ту быстро и жестоко избили. Так что при первой возможности окружайте города стенами, они свои деньги и ресурсы окупят.



Среди мирных зданий наиболее важны храмы, которые контролируют уровень счастья населения, и университеты, которые влияют на уровень исследования технологий. Ну а общегосударственные строения бывают разными. Учтите, что здания последнего типа могут быть построены в вашей империи лишь по разу каждое. Некоторые общегосударственные здания влияют на мощь ваших армий, другие — на уровень дипломатического развития, третьи — на мораль и т.д. И все они отличаются одной неприятной особенностью — дороговизной. Маленькая и забитая страна ни одного такого здания построить не сможет из-за слабости своей экономики (но правительственное здание получит изначально). А ведь все здания требуют еще и содержания...

Как вы помните, ресурсы можно не только добывать, но и покупать. Разработчики игры пошли на ее усложнение, поэтому покупка теперь не так проста. Некоторое количество ресурсов (зависящее от размеров страны) вы можете приобрести или продать на международном рынке, а вот чтобы увеличить свои торговые возможности, придется отстраивать рынки в городах. Вот и думайте, что важнее: занятое под рынок место в городе и увеличение приобретения/продажи ресурсов или же автаркия, но с большими строительными возможностями.

Я уже упоминал об исследовании технологий. В Chariots of War технологии исследовались автоматически. Прошло какое-то время — получите новую "фишку". В Spartan ситуация другая. Каждая страна сама решает, какие технологии и с какой интенсивностью исследовать. Интенсивность возрастает при постройке исследовательских зданий (университетов и их апгрейдов). Полученные очки исследования можно распределить по девяти веткам технологического древа. Все сделано очень просто и понятно: каждая ветка отвечает за добычу одного ресурса, а также за исследование более мощных зданий, относящихся к этому ресурсу. Приведу простой пример. Не прокачав ветку со значком пищи, вы не сможете строить большие плантации, а значит удовольствуетесь старым уровнем добычи. Во всем этом есть только один минус: исследовав каждую ветку до седьмого уровня, вы начинаете понимать, что университеты стране больше не нужны, и продаете их (практически все здания можно продать, вернув небольшое количество затраченных на их постройку ресурсов). Попробуйте-ка представить такую ситуацию в реальной жизни. Вот, Афины берут и закрывают все школы, университеты, академии. И ничего не происходит. Недоработочка вышла...

У вас есть и дипломаты (их количество зависит от размеров державы), осуществляющие множество функций. Первая (и главная) — улучшение отношений (делается это простым фактом присутствия дипломата в стране пребывания). А если эти отношения будут на очень высоком уровне, то с вами будет заключен пакт о ненападении, который поможет в дальнейшей экспансии на территорию других стран. Да и по стране, с которой у вас пакт о ненападении, можно нанести внезапный и смертельный удар. Изначальный же уровень отношений двух стран зависит от близости их культурных систем, позднее он меняется, на что влияет ваша политика экспансии и войн. Но у дипломатов есть и масса других возможностей, зависящих от их уровня. Можно устраивать саботажи, дарить подарки (быстро улучшая отношения), закупать ресурсы. Количество доступных действий зависит от уровня дипломата (чем дольше он на дипломатической службе, тем выше уровень, но не выше пятого), а также от специального здания (министерство иностранных дел и его апгрейды). За дипломатию игре ставим смело десятку по десятибальной шкале.



Военные действия в игре ведутся армиями. Развитие вашей армии пойдет по тому пути, который изначально предрешен вашей этнокультурной группой.

Так, малоазиатские группы делают упор на кавалерию и стрелков, а вот греки и римляне — на тяжелую пехоту. Соответственно и очередность постройки зданий для каждой группы будет своя. Думайте, думайте и еще раз думайте, прежде чем что-либо строить.

Первые отряды, прямо скажу, особой мощью не отличаются. Конечно, если ваша страна обширна изначально, то можно попробовать раш, собрав армии из нескольких городов, объединив их и бросив на врага. Чуть-чуть расширить свою сферу влияния вы сможете, но не очень сильно. А потом придется строить казармы пехоты, конницы или лучников, тренировочные поля (для увеличения размеров отрядов), а также гильдии оружейников и другие похожие здания (для улучшения вооружения, доспехов и морали воинов). Озаботьтесь созданием мощной армии — и равных вам не будет (если, конечно, армию эту еще и правильно применить).

Я уже говорил, что игра сделана более сложной, чем прототипы. И в военной области это видно больше всего. Каждая армия требует содержания, но если она находится в городе, то количество ресурсов на поддержку невелико. А большая армия, долго находящаяся вне городских стен, способна разорить самую процветающую страну. В период наивысшего расцвета Критской империи (за которую я играл дольше всего) она владела более чем семьюдесятью городами. И не могла содержать в поле одновременно больше двух мощных армий (!!!). В принципе, идея разумная и неплохо соотносится с реалиями того времени. Хотя есть один неприятный нюанс. Компьютерные игроки безбожно читерствуют. Судя по всему, на них указанное правило не распространяется, и их армии толпами бегают по карте.

Армии перемещаются по игровому полю двумя способами — по суше и по морю (причем кавалерийский отряд быстрее пехотного). На скорость движения по суше оказывает большое влияние рельеф местности. Даже не надейтесь быстро бегать по горам. Что же касается моря, то здесь все гораздо проще, чем можно надеяться. Нет никаких специально строящихся кораблей. Просто, когда ваша армия достигнет места, где можно пересесть на корабль, она станет кораблями (в количестве, равном количеству отрядов в армии). Корабли эти при встрече с "флотом" противника вступят в морскую битву, которая закончится потоплением одного из флотов. Но на эту битву вы никак повлиять не сможете. Сторонники концепции морских сражений оказались "в пролете". Единственное, что можно сделать, это построить здания, которые сделают ваш флот лучше (и быстрее), чем у соперников.

Самое интересное — это, конечно же, сражения на суше. Когда встречаются две армии, вам предлагается выбор — руководить битвой самому или применить автоподсчет. Автоподсчет — вещь, конечно, хорошая (не будешь же на среднем этапе игры все битвы отыгрывать), но уж больно неправильная. Когда отряд крестьян "урезает" количество тяжелых гоплитов наполовину, это наводит на нехорошие мысли.

Тактические битвы же гораздо приятнее. Здесь воистину есть, где развернуться стратегическому таланту. Во-первых, отрядов в армии стало не восемь, а шестнадцать. И поля битв были также увеличены. Во-вторых, стало больше приказов, которые можно отдавать войскам. В-третьих, добавились стены, которые разнообразят штурмы городов (правда, города можно осаждать, тогда артиллерия на стенах становится слабее, но это требует времени, и немалого). И, в-четвертых, теперь полководец стал менее беспомощным после завершения отдачи приказов. Вы имеете возможность в ходе боя отдать по разу один из трех приказов: отступать, активно наступать и собраться (последний полезен, когда ваши войска бегут).

В остальном бой проходит, как ранее. Отдали свои ценные указания и смотрим, что происходит. Но, учтя пожелания игроков, ввели кнопку ускорения боя, что позволит отыграть даже крупномасштабное сражение за десяток секунд.

Война перестала быть самым времяотнимающим занятием в игре.

Отряды бывают разными не только по количеству, но и по уровню опыта. Более опытный отряд не только сражается лучше, но и реже бежит с поля боя. И еще можно строить генералов, которые повышают мораль близстоящих отрядов, да и сами неплохо дерутся.

Также в игре есть две нации, которые изначально на карте не присутствуют. Это персы и римляне. Через случайные промежутки времени их отряды (весьма мощные) будут появляться на игровой карте, после чего эти армии вторжения направляются к ближайшему городу, захватив который начинают строить свое собственное государство (но внешняя помощь при этом продолжает прибывать!). Практика показала, что с персами и римлянами лучше всего дружить, война с такими мощными странами слишком разорительна для экономики. Так что заключайте с ними мир и поддерживайте его всеми силами.

Как уже говорилось, графика в игре переведена в 3D. Все стало значительно красивее и приятнее на вид. Глобальная карта смотрится просто отлично для пошаговой стратегии. Еще более интересно выполнены города. Например, в казармах вы видите отряды маленьких человечков, марширующих по плацу, а вокруг городского центра просто толпами бродит народ. Музыка также присутствует. Она не "напрягает", и вполне соответствует моменту, как и звуковые эффекты. И самое главное, что эти красивости не становятся обузой даже для слабых компьютеров. Так что разработчиков можно только похвалить.

Подводя краткие итоги, прихожу к выводу, что Spartan по сравнению с Chariots of War сделала огромный шаг (если не скачок) вперед. Реализовано практически все, о чем мечтали стратеги. Единственное, чего не хватает игре, так это постройки новых городов самостоятельно. Но это будет слишком сложно вместить в ее концепцию (если вообще возможно). Честь и хвала Slitherine Software за этот проект.

5 6 7 **8** 9 10

Отличная игра в жанре глобальных стратегий. Один из лучших проектов, который не только учит игроков думать, но даже может служить интерактивным учебником истории.

Morgul Angmarsky
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

UEFA Euro 2004

Поедем в Европу!

Жанр: симулятор
Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
Количество дисков: 1 CD
Похожесть: FIFA 2003, FIFA 2004
Системные требования: Pentium III-1 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1.2 Gb Hard Disc Space.

Бэкхем, Фигу, Рауль, Зидан — что, помимо игры в футбол, объединяет этих великих футболистов? Вы правильно догадались — Чемпионат Европы по футболу в Португалии. А наша с вами беседа будет посвящена событию — в мире футбольно-симуляторных игр, пожалуй, не менее значимому. Выпуску компанией Electronic Arts игры UEFA Euro 2004.

В стенах EA давно стало традицией выпускать ко многим ведущим событиям в футбольном мире специальные игры. Вот и к Чемпионату Европы подготовлена игра, название которой вынесено в заголовок. Для ее разработки был взят движок серии FIFA, в который были внесены не слишком значительные изменения.

Прежде всего, стоит сказать, что игры FIFA (как и других спортивных серий от EA Sports) все ближе подходят к реальному спорту. Но делают они это не столько за счет реализации более мощного симуляторного движка (хотя и он в них неслабый), сколько за счет внешних эффектов и потрясающей визуализации.

Уже взглянув на обложку, я обнаружил фразу о "чудесах, которые Зидан или Фигу вытворяют с кожаной сферой". Честно признаюсь, это не преувеличение. Даже весьма средние футболисты (к которым отнесены и игроки нашей родной белорусской сборной) иногда выдают такие финты, что только диву даешься: и почему они не делают этого в реальной жизни. А уж за игрой мастеров мяча (даже если они играют против тебя) стоит лишь наблюдать и восхищаться. Можно увидеть практически все, что человек способен вообразить: от потрясных пасов назад до голов, забитых ударом "ножницами" в девятку.

На массового зрителя играет и отличная система повторов. Создается впечатление, что матч смотрится по телевизору. Вам покажут повторы наиболее важных моментов со всех ракурсов, и свои действия (как и действия противника) оценить легче легкого (что помогает учесть ошибки на будущее).

Приплюсуйте ко всему вышесказанному прекрасные комментарии. Правда, комментаторы остались те же, что и в FIFA, но это нисколько не портит дела. Их реплики всегда "в точку", а некоторые выражения звучат весьма прикольно. Пример игровой ситуации: в пылу футбольной баталии не попадаю по кнопкам, и игрок вместо паса делает дальний удар чуть ли не через все поле. Слышится фраза, в вольном переводе звучащая так: "Надо быть очень большим оптимистом, чтобы надеяться забить из такой позиции". Комментаторы умеют реагировать на действия ведущих футболистов многих сборных (по крайней мере, большинства из тех, что в реальности попали на чемпионат Европы) зная их пофамильно (белорусов, к сожалению, это не коснулось). В общем, в плане впечатлений от просмотра игры можно поставить 10 по десятибалльной системе.

Но ведь не просмотром единым жив будет геймер. Вашему вниманию — все европейские сборные (от грандов до всяких там Сан-Марино). Вы можете сыграть своей сборной товарищеский матч с любой другой доступной командой, а можете отправить ее в путешествие на Евро-чемпионат в Португалию. При этом прохождение начнется с отборочных групп (составы которых совпадают с реальными), после чего победители отборочного этапа попадают на финальный. Сразу скажу, что игры на финальном турнире на порядок сложнее, так что стоит хорошо подготовиться в товарищеских матчах.

Но этими режимами игра не исчерпывается. Разработчики сделали все, чтобы было интересно любому, кто хоть немного интересуется футболом. Есть в игре и элемент управления командой (послабее, однако, чем в FIFA 2004), есть и режим "Команды-мечты". Появился относительно новый игровой режим "Ситуация". Суть такова: задаем две команды, минуту, на которой остановилась игра, а также счет к данному моменту. После чего выбираем одну из сторон и начинаем "процесс". Попробуйте-ка даже на средней сложности "вытянуть" матч, проигрываемый 0:5 (в качестве эксперимента поставьте такой счет в матче Австрия — Беларусь хотя бы к началу второго тайма). Да, это реально, но далеко не с первого раза.

Есть еще режимы создания собственного турнира, тренировки серии пенальти, а также "двойной игры" (когда каждая стычка команд делится на две части — дома и в гостях). Выбирайте любой из предложенных вариантов, ставьте уровень сложности (от любительского до "мирового класса") и начинайте игру.

Думается мне, что правила футбола в описании не нуждаются. А вот небольшой рассказ о самой игре в UEFA Euro 2004 не помешает. Как и раньше, основным способом игры является использование клавиатуры. Клавиш управления немного, и вы сможете без труда разобраться в них сами. Главное же состоит в том, что при минимальном количестве клавиш EA Sports сумели сделать так, что практически все моменты игры реализованы просто бесподобно. Если вы думаете, что, отдавая пасы, ваши игроки будут действовать всегда одинаково, то ошибаетесь. Здесь в очередной раз работает прекрасная визуализация. Пасы будут отличаться по стилю исполнения. Да и двух реально похожих ударов сразу заметить не удастся (хотя позже станет понятно, что число комбинаций ограничено).

А вот со стандартными положениями дело обстоит несколько по-другому. Даже к пенальти можно придраться (хотя, казалось бы, что тут сложного?). Есть несколько ударов, которые вратари соперника берут крайне редко, что удручает. Штрафные удары (те, которые напрямую по воротам), на мой взгляд — одна из слабых сторон игры. Но еще более слабыми являются угловые. При розыгрыше углового у ворот соперника компьютер часто ставится в тупик действиями игрока. Так называемый "искусственный интеллект" однообразно реагирует на действия игрока, что ведет к вероятности неограниченной задержки игры. У меня, скажем, была ситуация, когда сборная Беларуси (под чутким руководством автора) подала 15 угловых подряд с одного и того же угла поля. И только когда мне надоело, ситуация разрешилась. Что-то мне подсказывает, что можно подать и двадцать, и тридцать, и более угловых подряд. Сказать, что это плохо, значит, ничего не сказать. Остается только посоветовать EA Sports начать работу над ошибками (время выхода FIFA 2005, как-никак, не за горами) прямо сейчас.

Перед каждым матчем вы можете отрегулировать состав своей команды, обращая внимание на характеристики игроков. У каждого футболиста есть его уровень игры, а также любимая позиция. На любимой позиции он будет играть отлично, на всех остальных (в зависимости от близости их на поле к "любимой") — похуже. Отсюда следует необходимость точно расставлять футболистов. Вы можете делать не только это, но и менять игровую схему на каждый матч, давать игрокам индивидуальные задания (по реализации стандартных положений). Не стоит забывать и о моральных качествах игроков. От матча к матчу они меняются в зависимости от результатов игр и ваших действий. Скажем, если не поставить хорошего игрока в состав пару матчей подряд, его мораль упадет практически до нуля. А чем выше мораль футболиста, тем более активно он действует на поле (вы-то можете одновременно контролировать только одного игрока). Ну и еще один фактор, который заставляет менять игроков в составе — травмы. Можно, конечно, попытаться играть и без них, но теряется элемент реалистичности. А вот с травмами хотя и непросто (иногда травмируют в самый неподходящий момент ключевых игроков), но справедливо. Без них нет полноценной футбольной жизни, и вы это наверняка понимаете.

В отличие от Total Club Manager 2004, здесь, управляя сборной страны, вы не можете сами составить список нужных футболистов. Выбирать состав сборной придется из тех нескольких десятков, которые предложит компьютер. Зато все футболисты абсолютно реальны, по крайней мере, грубых ошибок найти не удалось! В процессе управления сборной вы сможете сами назначать товарищеские встречи, но самое интересное начнется, если ваша сборная попадет на Евро-2004. Игры там — это настоящий праздник, и только завоевав Кубок Европы можно будет по-настоящему гордиться собой и говорить о победе своей сборной. Отличный шанс и для тех стран, которые не поехали на финальный турнир.

Интерфейс игры стал неплох, но все еще есть недоработки. Особенно раздражают постоянные вопросы из разряда: "Вы абсолютно точно полностью уверены, что хотите выйти из игры?". Остается уповать на исправление в будущем.

Хотелось бы еще немного поругать игру. Поругать за оформление. Да, в игровом плане движок неплох, да, движения футболистов реализованы отлично, но вот сами их модели... Честное слово, иногда, глянув на этих страшилищ, хочется кинуть чем-нибудь тяжелым в разработчиков. Радует только то, что ведущие игроки сборных легко узнаваемы, как и многие судьи, и уж Зидана с Фигу вы точно не спутаете.

Есть в игре и музыкальное сопровождение, которое звучит вне матчей. В большинстве своем для него использованы не самые известные композиции, так что похвастаться тут тоже нечем.

В целом UEFA Euro 2004 сделана достаточно добротно, но присутствуют отдельные недоработки, которые портят все впечатление. Не радует и то, что диск посвящен только играм сборных. Если бы игра еще подтянула интерфейс, улучшила систему стандартов и подкорректировала графику, быть бы твердой "девятке", а так что имеем, то имеем.

5 6 **7** 8 9 10

Неплохая игра про футбольные события на полях Португалии, ослабленная рядом недостатков. Но в качестве временной замены поднадоевшей FIFA 2004 (до выхода новой версии) вполне подойдет.

Morgul Angmarsky
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by



ОБЗОР

Периметр

Стратегическое совершенство

Игра: Периметр: Геометрия Войны
Жанр: RTS
Разработчик: K/D Labs
Издатель: 1С
Похожие игры: нет
Количество дисков в оригинальной версии: 3
Системные требования (минимальные): AMD Athlon 1Ghz, 256 MB RAM, 64 MB video, 3.5 Gb free space

Еще недавно, глядя на многие игровые продукты, смело выходящие на рынок с гордой надписью "RTS" на всех частях тела, можно было усомниться в перспективности данного жанра. С момента его зарождения и до сегодняшних дней вышло огромное множество разнообразных гулек, хороших и плохих, шедевров и поделок. Но, несмотря на количество, почему-то ярче всего помнятся те самые, первые из стратегий, со знакомства с которыми, собственно, и начинался опыт в данном жанре. Причину долго искать не нужно — все RTS в той или иной степени строятся по одной и той же концепции, в их суть закладываются одни и те же принципы, и лишь оригинальность и качество исполнения отличают хорошую игру от безликого множества клонов. Никогда не задумывались, почему такое понятие, как "клон", сразу ассоциируется именно со стратегиями? Если шутер могут вытянуть оригинальность и качество уровней, отлаженный движок, умопомрачительная динамика и т.д., РПГ-шки могут блеснуть неповторимостью окружающего мира, отличной ролевой системой, объемностью и атмосферой, симуляторы — реализмом, то вот стратегии редко могут похвастаться чем-то таким, чего никогда не было у конкурентов. И именно поэтому реальные шедевры среди стратегий встречаются намного реже, чем в других жанрах. Я сейчас могу припомнить лишь 2-3 стратегии за последние три года, которые действительно захватывали и не отпускали надолго.

"Периметр" от K/D Labs был анонсирован довольно давно. Еще тогда, с годик назад, разработчики очень несмело делали намеки на то, что их будущее детище должно стать чем-то выдающимся. Демонстрировались отличного качества скриншоты, изобилующие непонятной формы юнитами и качественными эффектами — в общем, зрелище было еще то. Таинственные словосочетания вроде "тераформинг в реальном времени", "другое понятие о тактике", "принципиально новые возможности" казались тогда не более чем пиаровской уловкой, на которую любой здравомыслящий человек никогда не клюнет. Однако время шло, анонсы обрастали новыми подробностями и скринами. И вот, наконец, релиз.

Скажем сразу: "Периметр" — игра не для всех. Ставить приписку "Только для стратегоманов" довольно глупо. Не каждый любитель жанра станет увлеченно играть в "Периметр". И в то же время человек, ранее не испытывавший особых симпатий к подобного рода играм, может с головой уйти в нее. Может, это и правильно, что разработчики не стали сообщать нам обо всех тонкостях игры — эффект сюрприза тоже играет свою роль, но с другой стороны, многие ожидающие почувствовали себя обманутыми. Все, что сообщалось в пресс-релизах, оказалось правдой. При всей схожести геймплея с другими стратегиями (собственно, во всех стратегиях суть одна и та же), сами методы разительно отличаются от всего, виденного мною ранее.

Да, принципы сохранились нетронутыми: возведение своей базы, развитие, создание юнитов, вынос противника — все это присутствует в других стратегиях. Разница между ними лишь в упоре, который делают на тот или иной элемент. И довольно редко встречаются игры, в которых все эти элементы требуют к себе внимания в равной степени. Но именно таков "Периметр" — в нем нельзя спустя рукава отнестись хотя бы к одной из составляющих геймплея, будь то компоновка армии или грамотное планирование собственной базы (я уже не говорю о ведении боевых действий). Уже один этот аспект предоставляет больше тактических возможностей, чем кажется на первый взгляд. Искать баланс юнитов в этой игре бессмысленно — тут все намного сложнее. Навороченная система взаимодействия юнитов, ландшафта и строительных возможностей — вот то, ради чего и стоит играть в эту игру. Изменяет ли она все представления о жанре? Вряд ли. Идеи, получившие реализацию в "Периметре", скорее всего не приживутся — уж больно сложной получается игра: масса тонкостей, необходимых для успешного прохождения миссии, отличное знание всех характеристик и возможностей наших юнитов и структур, огромные тактические возможности (как для вас, так и для AI) — все это скорее отпугнет всех тех, кто не желает подходить к игре со всей серьезностью. В представлении многих, игра должна все-таки развлекать. Ну, а кто все-таки рискнет — получит массу впечатлений.



Первый взгляд — масса недоумений

При первом знакомстве с "Периметром" возникают лишь противоречивые чувства. Игра не обладает сногсшибательной внешностью — я бы даже сказал, что разработчики взяли за основу небезызвестную ранее Total Annihilation, чуть улучшили движок, добавили вращающуюся камеру, сделали модельки чуть качественнее. Да и многие тактические решения тут напоминают одну из лучших стратегий моего детства. И если еще постройки могут похвастаться коекакой оригинальностью, то юниты особо даже рассматривать не хочется. Да, визуальные эффекты очень неплохи — энергетическая сеть, создаваемая Ядрами; маленькие ховер-кары, снующие внутри огромного главного Фрейма; защитный Периметр, готовый в любой момент оградить всю базу от вражеских посягательств; отлично подобранные тона и расцветки. Мир выглядит довольно реалистично, что только приветствуется в подобных sci-fi играх.

Главное, на чем сразу сосредотачивается внимание, — это терраформинг. Дело в том, что для возведения какой-либо структуры в "Периметре" необходимо сначала создать ровную площадку на определенном уровне, то бишь сравнять холм или засыпать яму. Занимаются этим специальные юниты, готовые по первому вашему приказу заняться подготовкой ландшафта (тут вспоминаешь Dungeon Keeper — процесс очень похожий). Довольно любопытно наблюдать, как холмистый ландшафт за короткий промежуток времени становится равниной — и такое можно проделать где угодно и с чем угодно. Наверно ли кто-то в такие моменты думал, что терраформинг — лишь малая часть всего того, чем нам придется заниматься.

Далее следует возведение базы — основной принцип был позаимствован у Protoss из StarCraft. Все структуры должны находиться в пределах зоны действия энергетических ядер, то бишь они нуждаются в энергоснабжении (тоже масса тактических возможностей, особенно при атаках на врага). Количество ядер и площадь, покрываемая ими, положительно влияют на приток энергии в наши запасники, а энергия здесь выступает единственным ресурсом. Да, терраформинг — новая, отлично реализованная идея, дающая массу преимуществ, но погоды она не делает.

А вот одного взгляда на нашего первого врага достаточно, чтобы смыть все положительные впечатления. С самого начала (миссий 5-6) нам будет противостоять так называемая Скверна. По сюжету это — порождение хаоса, следствие несовершенности человеческих организмов и разумов, которое преследует человечество и от которого нет спасения. Но если не вчитываться в эту бредятину, то мы увидим лишь безликую толпу ярко-зеленых паучков, каких-то личинок, непонятных летающих змей, стрекоз, ворон и прочую гадость. И эта гадость прет изо всех щелей, бездумно нападает на ближайшие структуры, гордо мрет под прямыми попаданиями ракет и лазерных лучей и не проявляет никаких признаков разумности. Геймплей сводится к постоянному отстрелу бесконечных тварей и попыткам под их напором хоть как-то расширить базу. Тот, у кого хватит терпения сжав зубы преодолеть эти не самые простые и веселые миссии, увидит настоящий "Периметр". У кого не хватит — закинет диск на пыльную полку и забудет. И правильно. Все равно дальше играть не сможет.

Обратная сторона медали

Как гласит сюжет, человечество покидало родные миры в огромных кораблях, т.н. Фреймах. Будучи полностью изолированными друг от друга, Фреймы блуждали в бесконечных мирах, пытаясь достичь благополучия. Но сотни лет, проведенные в скитаниях, изменили мировоззрение людей, и меж руководителями Фреймов стали возникать разногласия. Мы будем по очереди играть за разные Фреймы, помогая каждому достичь своей цели. И только тогда узнаем, каким именно задумывался "Периметр".

Главное в этой игре, как я уже говорил, — очень тесная взаимосвязь всех аспектов. Мы никогда не добудем победы без грамотного планирования и развития базы, без продуманной тактики нанесения ударов, без эффективной обороны. Нужно уметь делать все и сразу. К слову, базу не защитишь одним Периметром. Не защитишь одними орудиями. Не помогут и юниты. Нужно подключать все это сразу, умело используя огонь турелей, вовремя выставляя защитный Периметр, используя юниты для поддержки и добивания ретировавшегося врага. А как вам факт, что турели-гаубицы могут оказаться куда более эффективным оружием нападения, чем любые юниты?

Кстати, о юнитах. То, что с ними сделали разработчики, заставит вас полностью изменить все представления о создании армии и ее использовании по назначению. Изначально, у нас лишь три юнита производятся заводами — солдаты, офицеры и техники. Сами по себе они боеспособные единицы (а техники еще и ремонтировать умеют), хоть и мелкие. Зато при наличии соответствующих построек и апгрейдов (и — разумеется — в нужном количестве) они могут трансформироваться в другие, более мощные. Причем, доступные для трансформации единицы могут полностью отличаться по возможностям и характеристикам. К примеру, построив по десятку и солдат, и офицеров, и техников, из них можно склепать или дальнобойную ракетницу, или подземную машину, или бомбардировщик, или черт знает что еще — было бы достаточно расходного материала. Трансформировать можно кого угодно, во что угодно и когда угодно. Теперь попытайтесь представить те возможности, которые открываются перед нами! Хотя нет, не пытайтесь — все равно не сможете. Единственный ограничитель — это количество взводов. Не более пяти. В каждом взводе может быть неограниченное количество техники одного вида, но если хотите построить что-то другое, не трансформируя уже имеющиеся юниты, — нужно создавать другой взвод. Приказ отдается всему взводу, таким образом у нас максимум пять боеспособных отрядов, максимум пять разновидностей юнитов на поле боя. Мало? Используйте по достоинству все возможности хотя бы трех — вот тогда поймете, что к чему.

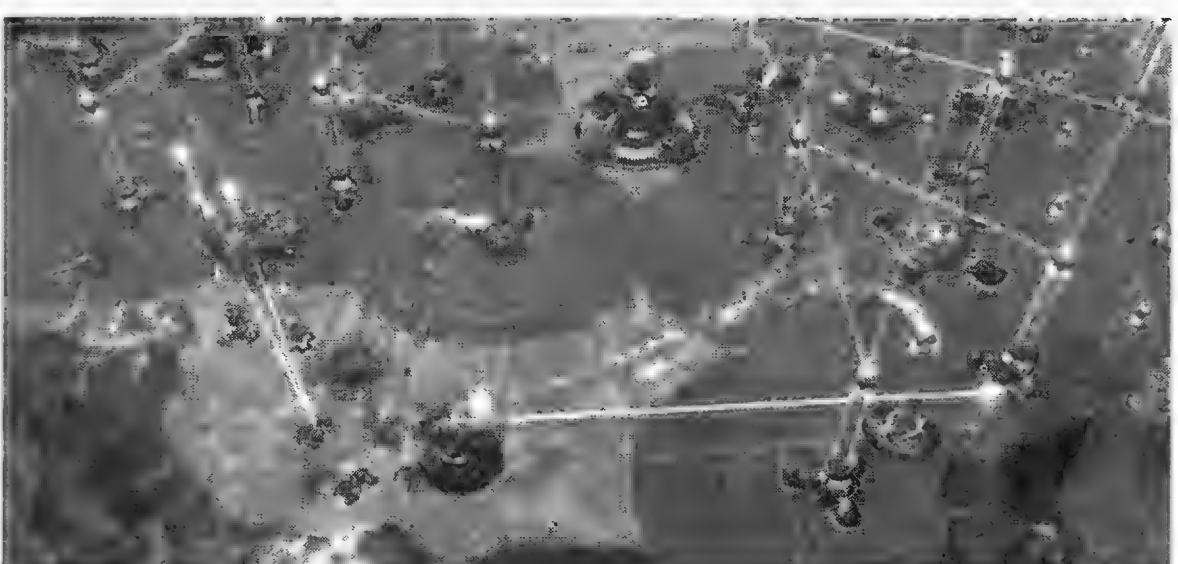
Но сами по себе юниты немногого стоят без четкого и продуманного руководства. Только взаимодействие разных типов техники может принести желанный результат — и то, в сотый раз повторю, нужно самым тщательным образом продумывать роль каждого взвода в общей атаке и попытаться предвидеть действия противника. А он, не будь дурак, тоже без дела не сидит. Вся Скверна тут же отходит на задний план, все внимание сосредотачивается на маневрах противника, попытках разгадать его замысел. Он тоже прекрасно понимает, что ключ к победе — взаимодействие юнитов и продуманная планировка (хотя с последним у него туговато). Поэтому нужно быть всесторонне подготовленным, мгновенно реагировать на изменение ситуации и иметь укомплектованные взводы, чтобы, в свою очередь, провести такую атаку, к которой враг наименее подготовлен.

Поверьте, противник будет пытаться сделать то же самое. Он никогда не лезет напролом, он ретируется, если видит, что в данном месте не прорваться, и постоянно ищет бреши в нашей обороне. Всегда старается нападать на наименее защищенные участки, особенно — на звенья энергосети, отключая тем самым вашу систему защиты. А если его атака идет в две волны, то первой он постарается уничтожить, к примеру, противовоздушную оборону, а второй отправит бомбардировщики. Или, натолкнувшись на сопротивление в одном месте, он не поленится сделать обход в полкарты и ударить с тыла. Наша же цель — не только отражать все его хитроумные атаки, но и проводить собственные вылазки, причем с максимальной эффективностью. Все, что может он (а он может, поверьте, многое) — можем и мы. Условия равны. Победит тот, кто лучше воспользуется предоставленными возможностями. Все тактики, что использовались ранее, тут не подходят — в "Периметре" нельзя уйти в глухую оборону, ранний раш сможет лишь задержать развитие противника, мелкие, но эффективные вылазки — тоже. Тут нет ресурсов, которые нужно контролировать — ваше благополучие зависит лишь от умения отбивать чужие атаки с минимальным для себя ущербом, да наносить свои — с максимальным уроном для противника. И делать все это нужно одновременно, что-то одно не принесет никакого результата. Возможностей всегда море, и если понятие "нелинейность" можно применить к стратегиям, то в первую очередь — к "Периметру". Тут нелинейный не сюжет. Не кампания. А сами миссии. Ничто не ограничивает выбор тактики, каждую цель можно достичь разными методами. А это, на мой взгляд, и является вершиной стратегического совершенства.

5 6 7 8 **9** 10

"Периметр" — игра с практически неограниченным потенциалом. Огромное количество новых идей, неплохая реализация, простор для полета тактической мысли. Его можно назвать революционным, но для того, чтобы с него началась новая эра стратегий, нужно, чтобы у игры были последователи. Почему-то мне кажется, что "Периметр" останется единственным в своем роде. Он вряд ли обретет огромную популярность — в основном, из-за высокой сложности. Но свое почетное место в ряду Настоящих Стратегий он займет, безусловно.

Leviafan, leviafan2002@mail.ru
Диск для обзора предоставлен торговой точкой салона "Рагнеда", Немига 2



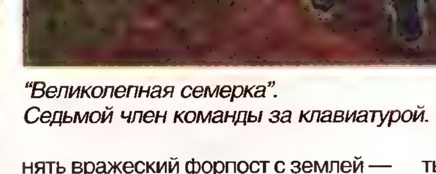
ОБЗОР

Операция Silent Storm: Часовые

Жанр: тактика с ролевыми элементами
Разработчик: Nival
Издатель: 1С
Количество дисков в оригинальной версии: 2 (оригинальный Silent Storm не требуется)
Похожие игры: X-COM и Jagged Alliance
Минимальные системные требования: Pentium III 600 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D Video Card, 2,9 Gb Hard Disc Space
Рекомендуемые системные требования: Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 9.0, CPU 2,2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, Графический 3D-ускоритель AGP 4x, 128 Мб DDR-видеопамяти (класса GeForce3/Radeon 9700), Монитор с разрешением 1024x768, CD-привод, DirectX-совместимый звуковой адаптер, 3 Гб свободного места на жестком диске (для установки игры), Дополнительно 500 Мб на жестком диске (для файла подкачки и сохраненных игр).



Еще не известно, от чего валятся штабелями вражины: от снарядов или от неземной красоты Голливуд.



"Великолепная семерка". Седьмой член команды за клавиатурой.

Костер весело потрескивал, захмелевший Тарас с другой стороны помешивал варево и что-то серьезно объяснял не вникающему в тонкости рiднай мовы Змею, Ахмад уважительно кивал в ответ на каждый взмах катаной Токи — тот проводил традиционное вечернее ката. Голливуд отлучилась по своим неотложным женским делам. Я отложил в сторону АКМ и с наслаждением откинулся на землю — июньское небо было чистым и звездным. Три года назад я был уверен, что все кончилось. Растаскав половину базы "Молота Тора" на сувениры, мы установили в ключевых местах детонаторы, потратив при этом не меньше сотни кг тротила, и уже издалека, смоля "козьи ножки" и фотографируясь на фоне дымящихся развалин, рапортовали об успешном завершении операции. По возвращении на базу организовали грандиозный банкет, на котором половина комсостава (включая девочек из медчасти) упилась в дым, вплоть до танцев на столе с пальбой по люстрам и обещаниями "приехать в Париж и попробовать французской кухни". Помню, как Несси демонстрировал процесс сбора-разбора Ф-1, потом провал, дальше мы с Зиной на балконе пьем на брудершафт, снова провал, а очнулся я в поезде на Варшаву, один в четырехместном купе. Да-а-а, здорово отметили.

Впереди была еще переправа, взятие Берлина, подписание капитуляции и послевоенный раздел. Осенью сорок пятого я понял, что мне нечем заняться. Ударился в авантюры, читал лекции о вреде алкоголя, перевозил через испанскую таможню контрабанду и даже ездил в Китай в надежде обучиться какому-то их боевому искусству, не то конь-фу, не то тань-и-ивань. Однажды очнулся с сильной головной болью в каком-то подвале загородного домика в Швейцарии. С моим товарищем по несчастью (его звали Борис) с трудом вырвались на свободу. Бориса тяжело ранили, и следуя данным им координатам я на угнанном грузовике примчался в штаб-квартиру Часовых. С этого все и началось опять.

— Если дух твой несовершенен, то клинок будет дрожать, мысли разбегаться, а карманы останутся пустыми, — Токи неуловимым движением вернул меч в ножны и повернулся к Ахмаду, — идущий по Пути Воина должен это знать, Ахмад-сан.

— Эээээ, воина-шмоина, — Ахмад кряхтя стал снимать тяжелый бронежилет, — хороший пулемет и острый клинок — вот мой пут.

В военное время я вполне мог встречаться с арабом и японцем на поле боя — по разные стороны баррикад. В "Часовых" не делают различий между расами и лагерями. Война закончилась, профессионалам же — людям, умеющим лишь быстро и много убивать, — дорога либо в специальные организации вроде нашей, либо в бандформирования. Мы таких часто встречаем — опустившиеся, не следящие за собой люди в поношенной одежде и с плохим оружием. С одеждой у нас легко, на базе ее десятки видов — от строгих вечерних костюмов до стильной черной кожаной униформы солдат часовых, бери не хочу. Зато с оружием... "Оружие — это твой лучший друг, твоя мать и жена, твой единственный спаситель", — говорил нам старшина. Мы, зеленые новобранцы, больше шутили над словами "твоя мать", но на самом деле изношенное ружье часто заклинивает, оно чаще дает осечки и в конце концов вообще разваливается. Хорошо иметь в команде инженера. Учитывая количество экспериментального и раритетного оружия на нашей базе, а также разнообразных боеприпасов к каждому, знание матчасти не помешает. Особенно мне запомнились арбалет-гранатомет и индонезийский нож кукри. Поскольку организация у нас на самообеспечении, то и деньги на все оборудование приходится выкладывать из своего кармана.

Змей уже порядком окосел и, обняв Тараса за плечи, рассказывал тому байки из своей охотничьей жизни. Не знаю, правда ли то, что Змей проехал 40 километров на спине дикого африканского слона, а потом еще и повесил его голову у себя в гостиной над камином, но когда меня и Тараса серьезно ранили, а Токи вообще потерял сознание, то Змей в одиночку расстрелял дюжину оперативников "Молота Тора" из своей любимой бесшумной снайперской винтовки.

— И кто мне на днях доказывал, что мужики пьют либо с горя либо с радости, а вовсе не просто так? — Голливуд присела рядом. — А что же ты не с ними?

— Я не пью, потому что это опасно для жизни. И моей в том числе, — сказал я и почесал шрам от шальной пули у шеи — я не доказывал, я предполагал.

Неделю назад Голливуд в ангаре ковырялась с поврежденным панцеркляйном, поносся не хуже сапожника "того криворукого урода, что полез в эту тонкую машину пьяным". Я обчитался Такуана Сохо и находился в лиричном расположении духа, поэтому стал ей доказывать, что она не права в принципе, приводя в примеры классиков и современников В перепалку дискуссия не перешла, а перешла в кафе, а оттуда и в библиотеку. Голливуд, конечно, женщина, и даже блондинка, но иногда у меня возникает ощущение, что панцеркляйны живые и льнут к ней, как огромные механические котята. Подстрелить панцеркляйн вместе с пилотом, под шквальным огнем залатать дыры, влезть внутрь и сравнять вражеский форпост с землей — какой мужик сможет повторить ее подвиг?

Токи закончил свои таинственные ритуалы и, достав из рюкзака бутылку сакэ и крошечную чашку, подсел к гуляющим.

Была у нас как-то довольно грязная миссия — убрать высокопоставленного чиновника, начавшего вести переговоры с остатками "Молота". Вокруг множество гражданских, опять же охрана его ни в чем не виновата, такие же простые парни, как мы, — устраивать кровавую баню мы не собирались. Выход нашелся сам собой в Токи, который объявил, что он потомственный ниндзя в сороковом поколении. Кто такой ниндзя, я не знал. Тарас спросил "а почему низя?", а Ахмад выругался в адрес какого-то Изи. Так или иначе, но Токи поклонился нам и... исчез, прямо на глазах. Как позже выяснилось, он в одиночку прошел мимо увешанных по самые уши оружием охранников, никто из гражданских его даже не заметил. Чиновника он убрал, метнув с двадцати пяти метров совершенно не приспособленный к этому немецкий нож. Почувствовали они неладное лишь к вечеру — бугор любил в это время выходить прогуляться, подышать свежим лесным воздухом. Но будучи трупом, не очень-то погуляешь. Наш отряд за это время уже отмахал 10 км в сторону ближайшего аэропорта.

— Эх, брошу все и уеду в Японию, — мечтательно протянул я, — буду жить высоко в горах, в домике с бумажными стенами, и вспоминать бурную молодость.

— Возьмешь с собой? — глаза Голливуд лукаво блеснули.

— Аааа...эээ...

— Шутка! Даже и не думай.

Опять она меня подколола. Что за женщина!

Тарас встал и нетвердой походкой направился к нам. Балансировал он при помощи каски в одной руке и бутылки с горилкой в другой. Я в детстве считал, что горилка — это такой маленький детеныш гориллы. Мда.

— Тиамат, друже, ну що ж ти не з нами. Почекай, зараз ми тобі зробимо "коктейль Молотова".

Мужик-кремень. 46 лет. Помнит Революцию и даже Ленина видел. Во время штурма нашей базы объединенными силами "Тора" и частей-ренегатов Тарас оказался за периметром, и атака застала его врасплох. Нырнув в ближайший окоп, он обнаружил ящик с тренировочными гранатами, повреждения от них едва ли треть от нормы. Так он с этим ящиком, обширным словарем украинского мата и случайно (ага, случайно!) оказавшейся в руках двухлитровой бутылью спирта умудрился продержаться до подхода подкрепления да еще серьезно повредить руководившего нападением капитана на черном панцеркляйне.

— Тарас, не, ну Тарас... ааа, ладно, давай, — жуткая, отдающая сивухой жидкость продралась через мое горло и с хохотом умчалась в желудок. Я прослезился и начал кашлять, Голливуд заботливо похлопала по спине, Змей же (точно змей, иначе и не скажешь!) с сочувствующей ухмылкой наблюдал за моими стараниями — видать уже хлебнул "напитка богов" и ему было интересно понаблюдать за моей реакцией.

— Та-ак, все, мальчики и девочки, завязываем с раздолбайством и отправляемся на боковую — завтра тяжелый путь предстоит.

Наша следующая операция должна была пройти в Тунисе. Жара, пальмы, море... Красота. Может даже позагораем... если живы останемся. Ахмад бывал в тех местах, обещал толкового проводника достать.

— Послушай, — обратился я к собравшейся уходить Голливуд, — а насчет "взять с собой" — это была жестокая шутка.

— Это была не совсем шутка. Вдруг я поддалась секундному порыву... — задумчиво протянуло это загадочное создание и, томно потянувшись, отправилось на боковую.

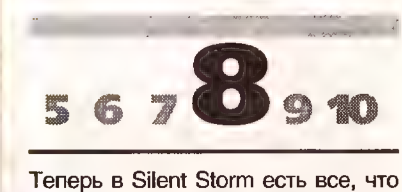
На душе у меня вдруг стало так хорошо. Команда, шумя и обсуждая завтрашний день, пыталась поудобнее устроиться. Небо на востоке потемнело. Приближался шторм.



Через 3 хода здесь будут 3 разрушенных панцеркляйна и 1 полумертвый Тарас. А пока можно и попозировать.



"Surprised, mr. Anderson?"



Теперь в Silent Storm есть все, что пожелаешь — продвинутая экономическая система, гибкая настройка уровня сложности и реалистичная система боя. Если вы любили SS, то "Часовые" вам непременно понравятся. Если вы никогда в него не играли — берите, не пожалеете.

Tiamat, tiamatone@mail.ru

ОБЗОР

Осада

Бармалеево счастье

Сайт игры: *www.besieger.com*
На Западе известна как Besieger (www.besieger.com)
Жанр: *RTS-реванш*
Разработчик: *Primal Software (http://www.primal-soft.com/*
Издатель: *"Акелла" (www.akella.com)*
Издатель на Западе: *DreamCatcher (www.dreamcatchergames.com)*
Количество дисков в оригинальной версии: *2*
Похожие игры: *все представители царства RTS, появившиеся в последние два-три года, и одновременно ни один из них. Что-то от Warrior Kings, что-то от Castle Strike*
Системные требования: *процессор от AMD/Intel или совместимый с частотой не менее 1000 МГц, графический ускоритель с поддержкой Direct3D (GeForce 2 или мощнее), 256 мегабайт ОЗУ, звуковая карта, поддерживающая DirectX 9, 500 мегабайт на жестком диске, DirectX 9 (имеется на компакт-диске с игрой), размер файла подкачки Windows должен быть не менее 768 мегабайт.*

Разработчики, в жилах которых течет русская кровь, перепробовали уже почти все формулы игропродуктов. Они гадали на кофейной гуще, забавлялись с астролябией, медитировали с ужина и до обеда над западными проектами. У них получалось многое, но вот до сего часа так и не было достигнуто понимание: как же она будет выглядеть — первая русская стратегия в реальном времени мирового уровня? Теперь дан четкий ответ.

Так не бывает

Самая первая ассоциация — "Проклятые Земли". Один в один. Тот же дизайн персонажей, тот же стиль-карт — сходство налицо. Разница лишь в жанрах: "Осада" — это RTS нового поколения. В активе масштабные сражения на открытых пространствах и камерные рандеву в горных пещерах. Когда будете вникать в суть, игра не раз предстанет перед вами RPG-подиумом с полагающимися ему троллями, диалогами и квестами. К концепции привито большое количество новаций — не раз действо оскалится многолетними наработками Primal-овцев. При всем этом, основой остаются крепости и различные с ними манипуляции. В данном конкретном случае "крепость" — это город, обнесенный стенами, между фалангами которых втиснуты башенные орудия. Вам выдадут все необходимое для правильного вскрытия чужих фортов — только воспользуйтесь и, что желательно, правильно.

При тщательном осмотре геймплейных составляющих открывается странное: штампов до абсурдного мало. Сейчас так не работают, игры такие — редкость. Ни одного серьезного нововведения, но процесс банальным почему-то не кажется. Как это понимать? Просто все "насущное" и "привычное" предстало перед нами в новом амплуа. Работники Primal на все смотрят поразительно острым и незамутненным взглядом. Они разгадали шараду, об которую ломал голову не один девелопер. Потаенное "почему, как ни складывай, все равно Age of Empires получается" поддалось им.

Рабочее отделение

Сначала несколько ремарок на экономическую модель. На растерзание даны две национальности: Викинги и Киммерийцы. Все благосостояние их деревень строится (как, впрочем, и в любой другой стратегии) на крестьянах. Город начинается с постройки нескольких жилых домов, которые периодически отпускают вам рабочую силу на распределение по вахтам. Изначально в стенах каждого такого строения могут умещаться максимум по пять ударников. После проведения волшебной апгрейд-терапии рамки ограничений послушно расступаются. Завершив ее третий сеанс, как дополнение, будете получать еще и женщин-друидов, предназначение которых, понятно, лечение.

Далее необходимо заставить ваш город функционировать. Сначала — в каждое заведение по рабочему. Для всякой башенной баллисты нужен оператор-наводчик, для кузни или фабрики — мастер, для дома жилого обыкновенного — хозяин. Без них производство станет.

Крестьяне также могут быть рекрутированы или же отправлены на вечный труд по увеличению ваших ресурсных запасов (компоненты — лес, камень, железо). Схожая система наблюдалась в одной из флагманских RTS 2001-ого Battle Realms, только здесь новоиспеченного берсерка, например, направить на повышение квалификации в казармы копьеметателей никак не получится.

Под ружье

Выбор видов боевых единиц небогат (где-то по пятнадцать на коалицию), однако количество вооруженных индивидов на экране порой просто зашкаливает. Да и за воздушный шар, поливающий окрестности горючей смесью, эту скудность в боевом составе разве нельзя простить? А за мобильную фабрику на колесах, которая по вашему желанию может трансформироваться в близкое вашему стилю осадное орудие? Легко, элегантно, просто. Как и в любой другой стратегии, если использовать голову при отборе военной силы для атак, можно достичь многого.

Все юниты, прибавляя в характеристиках, цепляют на себя новые текстуры, что сейчас, видимо, является хорошим тоном для стратегий, обремененных трехмерностью.

Существуют герои и, конечно, вездесущий ролевой элемент. Киммерийцев возглавляет некий шкафоподобный командир Конан (имя вам, конечно, ни о чем не говорит?), у Викингов же основной заводила — бородач с гномским топором и иссиня-русским именем Бармалей. Кроме того, по прохождении кампании к вам будут присоединяться и персонажи, которым совершенно не обязательно видеть финальные титры (их можно схоронить в первом же овраге). Хуже от такого безрассудства станет только вам. Никаких специализированных отсеков под инвентарные отделения интерфейс не отводит. Все предельно просто. Вместе с простыми смертными герои ловко отсекают от врагов значения жизней, которые немедленно взмывают к облакам, растворяясь. А после таким же образом исчезает и заработанный опыт (делят его все участники перформанса поровну). Данное ролевое вкрапление абсолютно никак не касается игрока. Все функционирует самостоятельно. Герои бегут по своим ступеням-уровням без вашего курсорного вмешательства

Кадры мира

По версии работников из Primal, викинги пользовались исключительно летающими галерами. Их легкие пируэты между горными хребтами — это панорама, достойная Третьяковки. Благодаря им и воплощается та самая объемность, которую сжимают плоские ландшафты западных RTS.

Движку, унаследованному у драконостратегии I of the Dragon, не стыдно за свои открытые пространства: они раскидываются перед вами километрами земель. Карта представляет собой вырвавшиеся, раскрепощенные желания разработчиков, которые долгое время скрывались под стеллажами банального недостатка опыта. Теперь возможно все. Один взмах курсора — и мимо вашего взора проносятся увеличенные фигуры управляемых протагонистов, другой — камера уже на вершине горы, откуда деревня кажется всего лишь фрагментом окружающего величия, а юниты и вовсе перестают быть различимы. В любом виде дизайнерских решений "Осада" — это величественно.

Игра абсолютно не стесняется своей трехмерной личины. Если другие "укротители", боясь испортить свой плод многолетних трудов, давали камере четкое наставление: не бесчинствовать с кинаракурсами, то здесь ей разрешили любые шалости. Через каждые несколько так дорогих каждому человекоминут "Осада" выдает поразительные планы — здесь есть, где развернуться. Абсолютная свобода управления — мастерская образов для любимого рабочего стола.

Интерфейс близок к эталонному. Все необходимое умещается в стандартной RTS-панели, с которой вы проводите большую часть процесса прохождения. На ней всегда запечатлен максимум информации. Вы выбрали разношерстную по составу компанию викингов, праздно бегающих за несчастным киммерийским конником? Игра немедленно расскажет, "чего" и "сколько" попало под острие курсора, рассортировав всех в своем специально отведенном для этого окне.

Но если вы, желая погрузиться в туман войны, упретесь в невидимую стенку, если потеряете свою армию среди изобилия дизайнерских фантазий, если ваш отряд предпочтет разбежаться на все известные четыре стороны при обходе холма — вспомните заветное: сто-из-ста с первого раза выбить невозможно. Воспользуйтесь паузой для урегулирования проблем или же обратите внимание на что-нибудь более презентабельное. Например, лучники напрочь отказываются вступать в ближний бой — при встрече врага принимаются нарезать круги вокруг него, попутно отстреливаясь и уворачиваясь от ударов. Сколько вы ждали подобного хода со стороны девелоперов?

Каммильфо — высшее общество

В Primal свершили очень сложную махинацию. Открыть счет настолько качественной RTS — дело нелегкое. В ней нашли единение много аспектов, уже посещавших нас раньше, но при этом игра в первую очередь самобытна. Главная заслуга — это адаптация графического ядра, которое бесстыдно стремится показать нам эту игру так, как не сможет никакое другое. Мысленно приспособьте Warraft III к движку Ил-2: Штурмовик. Эффект? Я знаю, что такого еще не было...

Труженики Primal Software заслуживают почестей. Они первые в СНГ смогли создать огромную по своему размаху RTS. Причем концентрация ошибок — минимальна. Билет в высшее общество для этого проекта обеспечен — мировой уровень достигнут. Еще не шедевр, не культ, но достойный ответ заграничным проектам. Днем Победы дату выхода "Осады" объявлять, конечно, не стоит — это пока только начало, первая ступень, дебют, которым нужно гордиться.

Только перед погружением необходимо себя заверить: вы уходите именно в стратегию реального времени, но никак не в изощренный тактический симулятор взятия замков...

5 6 7 **8** 9 10

Разработчики, прикрутившие Magic Carpet крылья с хвостом (результат опыта — I of the Dragon от 2002-го года), в этот раз подарили нам стратегию совершенно безумных размеров. У нее есть все, что необходимо для получения статуса "хит", — начало, я уверен, великого пути.

Бойченко"Dwarf"Дмитрий,
dwarf_bds@list.ru
Диск для обзора предоставлен компанией "Видеохит"



Эта занятая чародейством Дама Меню отнюдь не положительная личность. Она ответственна за военный переворот в столице Киммерии, что, конечно, не есть хорошо.



Заметьте, люди и здания абсолютно пропорциональны в размерах, что, благодаря многофункциональному мотору, никаких отрицательных воздействий на геймплей не оказывает.

ОБЗОР

Hitman: Contracts

Сайт игры: *http://www.hitmancontracts.com*
Жанр: *Stealth Action*
Разработчик: *IO Interactive (http://www.ioi.dk)*
Издатель: *EIDOS Interactive (http://www.eidosinteractive.com)*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 CD*
Похожие игры: *Hitman: Codename 47, Hitman 2: Silent Assasin*
Минимальные системные требования: *P3-800 MHz (or equivalent), 128 Mb RAM, 32 Mb DirectX 9.0b Compatible Graphic Card (Nvidia GeForce 2 GST Class), 1.2 Gb HDD Free Space, OS Windows 98/Me/2k/XP*
Рекомендуемые системные требования: *P4-1.6 GHz (or equivalent), 512 Mb RAM, 128 Mb DirectX 9.0b Compatible Graphic Card (Nvidia GeForce FX 5600 Class), 1.2 Gb HDD Free Space, OS Windows 98/Me/2k/XP*
Многопользовательский режим: *отсутствует, но разработчики снова нам обещают подарить его в виде адд-она*
Локализатор: *"Новый Диск"*

Обойдемся без вступления. Все вы прекрасно знаете, кто такой агент 47 и чем он знаменит. Все вы играли в одну из двух частей Hitman'a. И несмотря на то, что игра получала далеко не самые лестные отзывы в прессе, она вам понравилась. Скажу прямо, честно и сразу — Hitman: Contracts, являющийся третьей по счету игрой из серии Hitman, меня поразил до глубины души.

Транс

В этот раз разработчики подошли к написанию предыстории очень своеобразно. Сразу замечу, что Hitman: Contarcts является продолжением первой части и не имеет никакого отношения ко второй. Очередное задание по устранению представителя парижской криминальной элиты оказывается ловушкой. Чудом сумев выбраться и получив пулю в бок, главный герой скрывается в номере дешевой гостиницы. И здесь, истекая кровью, 47-й пытается понять, кто его подставил и почему. Перед его глазами, словно кино, проходит вся его жизнь, вспоминаются прошлые задания. А теперь внимание! Эти воспоминания и есть игровые миссии, многие из которых являются римейками на отдельные миссии из первой части.

Все эти отрывки из жизни главного героя вперемешку со стильными и красивыми видеороликами не расскажут вам полную историю. И в этом вся прелесть. Разработчики дали возможность игроку по-своему понимать драму, разворачивающуюся на экране. В каждом ролике, в каждом ключевом моменте игры как будто скрыто что-то, не поддающееся пониманию. Словно чего-то здесь не хватает. Но чего именно? Какой-то важной мелочи... Сам того не понимая, игрок оказывается целиком и полностью погруженным в игру. Переживания главного героя становятся вашими переживаниями. Лично я, всю сознательную жизнь считавший свое спокойствие невозмутимым, а нервы — стальными, неделю находился под впечатлением. Словно в душе образовалась маленькая зазубринка, за которую зацепилась ниточка чувств и начала разматываться. После прохождения игры действительно сложно прийти в себя.

Тихий ужас

Еще более сильное потрясение поджидает игрока при запуске первой миссии.

Румыния. Здание психиатрической клиники, в которой началась и закончилась первая часть. Мертвый "отец" агента 47. Разгуливающие по мрачным коридорам клонированные люди. Отряд спецназа, перекрывший все входы и выходы. И главный герой. Один. Спокойный, хладнокровный. С удавкой в руках. Вот что выгодно отличает третью часть от двух предыдущих — атмосфера. Таких чувств не вызвал у меня даже третий Silent Hill.

Роковой становится вторая миссия (Meat King's party), после которой оторваться от игры будет невозможно. Я уже рассказывал вам о ней в позапрошлом номере. Но теперь, когда все это удалось увидеть собственными глазами, я смог почувствовать, что представляет собой жуткая игровая атмосфера.

Небольшой скандально известный городишко. Место действия — внушительных размеров здание, скотобойня. Задача — вытащить похищенную девушку из рук местного маньяка по прозвищу Meat King. Здесь перед глазами игрока предстает жутчайшая картина: грязные, измазанные кровью стены скотобойни; непонятное, изменчивое освещение; жужжащие конвейеры, передвигающие туши свежеубиенных животных. Ощущение ужаса, нагнетаемое музыкой неподражаемого Джеспера Кида... А когда вы доберетесь до комнаты, где должна находиться похищенная девушка, у вас вообще может, простите за жаргон, слететь башня. Комната представляет собой зал, оборудованный для псевдосатанинских ритуалов. Горят свечи. На подвязанной к потолку веревке висит изуродованный труп девушки. Затем камера двигается и показывает тело, отражающееся в большой луже крови на полу. При этом желание просто убить Мясного Короля исчезает. Появляется, скорее, какое-то странное чувство мести.

Потом место действия сменяется Сибирью, Великобританией, Гонконгом. Атмосфера каждой миссии неповторима и своеобразна. Даже те миссии, которые вы проходили еще в далеком 2000 году, ощущаются совершенно по-другому.

Reroute to reality

Парни из датской IO Interactive стали первыми, кто создал игру-симулятор киллера, в которой игрок должен был подходить к убийствам творчески, а в его голове при этом возникали бы мысли о прекрасном, а не агрессия и жажда крови, как в свежеиспеченном Manhunt. Нельзя оставить без внимания появившуюся возможность убивать подушкой. Представьте себе картину: жертва лежит на диване и ничего не подозревает, из темного угла появляется мистер 47. Нагнувшись, он приближается к "клиенту", берет с дивана подушку и душит, душит, душит. Так правдоподобно! На случай, если неприятель вдруг вас заметил, припасен еще один прием — возможность ударить противника по голове все той же подушкой. Удар способен отправить жертву в нокдаун, а у игрока появляется несколько секунд на выполнение задания. Помимо прочего, изобретательный киллер может использовать подушку в качестве глушителя для пистолета. Я молчу про возможность использования в качестве оружия лопаты (привет Postal!) или бильярдного кия.

Игровые карты стали большими. А некоторые, вроде третьей по счету миссии, — даже слишком. Впрочем, как ни странно, на стиль прохождения это практически никак не повлияло.







Что касается противников, то со времен второй части они не поумнели ни на йоту. Но по большому счету, их способностей вполне хватает для регулярного создания трудностей на пути мистера 47. Если сравнивать с уже пройденными играми, то уровень искусственного интеллекта в Hitman: Contracts находится где-то посередине между Far Cry и Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Середняк, одним словом.

Как вы знаете, игра создавалась на модифицированном движке Glacier (на котором, к слову, были построены все предыдущие творения IO: первые две части Hitman'a и Freedom Fighters). Нельзя сказать, что игра сильно похорошела и теперь вызывает не меньше эмоций, чем Far Cry. Нет, здесь несколько другое — разработчики сделали уход в сторону стиля. Ни лучше, ни хуже игра не стала выглядеть, она просто смотрится по-другому. При этом она осталась узнаваемой. Что до технических мелочей, то здесь все стандартно: увеличено число полигонов на модель, подправлена анимация, подкорректирована физика (хотя до Havok'a еще ой как далеко). Всевозможные погодные условия: сибирская пурга, проливной дождь, сильный ветер — все это стало гораздо более близким к реальности.

Очень красиво стал смотреться момент смерти главного героя. Не поверите: с десяток раз я нарочно подставлял его под пули, чтобы только полюбоваться этим зрелищем. Когда показатель здоровья достигает нулевой отметки, игра включает режим slo-mo (bullet time, если угодно). В этот момент у вас еще есть возможность отомстить стрелявшему в вас неприятелю, после чего 47 падает на землю и еще несколько секунд пытается встать. Извольте, Load Game.

Система сохранений, как и система рейтингов, осталась без изменений. На минимальном уровне сложности нам доступно семь сохранений, а на максимальном их нет вообще. Более того, в зависимости от выбранного уровня сложности изменяется карта. Чем сложнее, тем реже вы ею будете пользоваться, потому как ничего полезного вы там не увидите. Про музыку, полагаю, упоминать не стоит: Jesper Kyd, как всегда, вне конкуренции.

Мультиплейра по-прежнему нет. Однако если после второй части я просто горел желанием помериться силами с реальными противниками, то Hitman: Contracts убедил меня, что подобные игры должны быть одиночными. Однако все еще может сложиться, если разработчики последуют примеру создателей Splinter Cell: Pandora Tomorrow и подойдут к разработке адд-она так же оригинально, как они подошли к написанию сторилайна.

Вместо заключения

Ваш внимательный взгляд уже наверняка успел заметить большую жирную девятку в графе оценка, и вы, конечно же, прочитали вывод еще до начала чтения обзора. Hitman: Contracts свято следует заветам второй части. Игра сумела не растерять старые достоинства и приобрести новые. Эволюция жанра стелс-экшен достигла своей конечной точки.

И кто бы что ни говорил, я почти на сто процентов уверен, что ничего лучшего в рамках жанра уже не выйдет, а что-либо сравнимое появится очень нескоро. IO продалась в рабство EIDOS. Щелк — конвейер включен. Последующие части серии, боюсь, уже не преподнесут нам ничего нового.

5 6 7 8 **9** 10

Лучшего не будет. Лучшего не надо. Лучшее перед вами. Предел совершенства stealth-геймплея и вершина эволюции жанра. Добро пожаловать в Мир Тихих Смертей.

Roll, rolly@pisem.net
Игра для обзора предоставлена Торговой точкой магазина "Рагнеда" на Немиге

ПРИСТАВКИ

Ratchet&Clank: Going Commando

Платформа: PS2.
Жанр: платформер-шутер.
Разработчик: Insomniac Games.
Издатель: Sony Computer Entertainment

"Платформер, — сказал торговец, — типичный платформер. Бегаешь, прыгаешь, стреляешь, иногда и всякие грибочки с гайками собираешь. В общем, здорово". Меня объяснение совершенно не вдохновило. С детства не люблю грибочки, стрельбу в прыжке и назойливых продавцов. "Возьми, не пожалеешь, — улыбнулся во все тридцать три зуба продавец и протянул ко мне обе руки — в одной коробка с игрой, другая раскрыта для приема наличности, — не понравится, так я тебе пива проставлю". Пиво я тоже не любил, но природная тяга к халяве победила, и, зажав под мышкой диск, я отправился домой. От игры я оторвался только тогда, когда от выстрелов и грохота побелка с потолка стала засыпать приставку. "Платформер, говоришь, — подумал я, приводя PS2 в божеский вид, — эх, не видать мне пива".

Не те стали платформеры. Вот раньше и трава была зеленее, и девушки сговорчивей, и игры как игры. Бегало нечто усатое с большим носом и в кепке, стучалось головой о кирпичи, а оттуда золотые монетки метрового диаметра вываливались, а поймавшие приход крылатые черепахи и зубастые бомбы выполняли роли инкассаторов. Для того чтобы поуправлять "стальной тыквой", выстраивались очереди, устраивались драки и строились интриги невиданной глубины. Потом наивное детство прошло, и копящаяся агрессия с возрастом стала искать выхода в файтингах и стратегиях. Ведь хотелось же просто детство вспомнить, по уступам попрыгать... А тут едва ли не конкурент Painkiller'у.

Чем была первая часть Ratchet& Clank? Лицензированный движок Jak&Dexter, чуть-чуть меньше прыжков, приходилось чаще давить на гашетку, нежели подключать серое вещество, ну и, конечно, фирменный платформерменный юмор. У каждого уважающего себя босса игровой фирмы над рабочим местом висит изречение "Больше, толще и длиннее". То есть больше игровых элементов, толще бюджет и длиннее игровой процесс. Так делаются сиквелы. Прошел всего лишь год — и новенький, исходящий паром хит вывален на прилавки. Нож в правой, вилка в левой — приступим.

Большой ушастый (Ratchet) и маленький жестяной (Clank) восстановили в галактике покой и порядок, победив Supreme Executive Chief Drek (переводу не поддается), мирно отдыхали, периодически изучая газетную колонку "преступления и наказания". Колонка пустовала. Со скуки решили принять приглашение поучаствовать в шоу "Герои. Кто они?". В самый разгар прямого эфира неведомая сила выхватила защитников всего разумного, доброго и долговременного и перенесла в другую галактику, в лапы к доброму, но немного хворающему на крышу профессору Амберкромби Физзвиджету. Последний предложил героям заняться спасением... нет, не галактики, а пока всего лишь похищенного объекта экспериментов, синего волосатого колобка.

Графика целый год консультировалась у ведущих косметологов мира и теперь сияет тысячами полигонов, соблазнительно покачивает округлыми поверхностями и кружит голову спецэффектами. Лучше всего это заметно на бэкграундах. Например, в мегаполисе десятки авто- и аэромобилей летают, ползают и ездят между небоскребов и скайвэев, создавая атмосферу делового города будущего. Во всей игре именно эти мелочи и создают атмосферу. Статуи роботов-титанов, удерживающих на своих плечах небесную сферу. Пережевывающие жвачку флегматичные болотные динозавры. Ужимки и гримасы многочисленных врагов, если и не вызывают хохот, то по крайней мере расслабляют. А уж эффекты от использования оружия! Мелкие лавовые озерца от Molten Gun, миниатюрные ядерные грибки, рикошетирующие со сверхзвуковой скоростью диски и ветвящиеся трескучие молнии не оставят равнодушным ни одного маньяка-милитариста. Ну и, конечно, анимация. Я не знаю, как можно применить технологию motion capture на зверей, инопланетян и осьминогов, но "неспящим" (insomnia — бессонница, англ.) это, похоже, удалось.

Музыка есть. Я ее не вспомню под страхом десятичасовой игры в Counter Strike, но это не отменяет ее существование. Так, какие-то вольночно-гитарные композиции на заднем плане и там-тамы, сигнализирующие о приближении врагов. С озвучкой лучше. Море эмоций, все оттенки угрозы и злости: вопли, гавканье и бормотание представителей мира опасной фауны. Хитрюга Ратчет и аристократичный Кланк разговаривают и ведут себя именно так, как им полагается по умеренно толстой книжке с надписью "сюжет". Кстати, ушастого героя озвучивал тощий белобрысый парень (не помню, как его зовут), говоривший и возмущавшийся в роли Тидуса из Final Fantasy 10.

Вот и подобрались к самому интересному — к процессу. Сотрясаются основы вселенной, зубастые создания отправляются в виртуальный загробный мир пачками, не успев удивиться и понять, что же их убило. От носящихся по экрану снарядов и всполохов взрывов зачастую не видно происходящего. Гигантские боссы обрушивают на вас пролеты мостов и напускают волны штормового огня. Ювелирная точность многоступенчатых прыжков и логический образ мышления все еще в цене, но основа процесса в постоянной, точной и беспощадной стрельбе. Благо средств на это богоугодное дело хватает. Лицо искажается в кровожадной ухмылке, тело подается вперед, близкие начинают опасливо отодвигаться и коситься на телефон, вспоминая крепких добрых парней в белых халатах, а вам хочется лишь того, чтобы нашествие врагов не прекращалось, и губы шепчут сами собой: "More...need more souls!" (с) Nightmare.

Начиная с жалкими четырьмя пунктами здоровья, способными лишь на время отсрочить вашу встречу с костлявой, к концу игры вы превращаетесь в Ратчета-варвара с восьмьюдесятью хитпойнтами. Прокачка решает и здесь. Помимо гор оружия, выжить в жестоком мире современных платформеров вам помогут доступные девайсы. Thermator наглядно продемонстрирует вам процесс круговорота воды в природе, Dynamo запустит древние механизмы, а Electrolizer превратит в профессионального хакера. Интергалактическая валюта — золотые болты — вываливается из упокоенных оппонентов, сокрушенных ящиков и неосторожных прохожих.

А за местный аналог у.е. — платиновые болты — на черном рынке вам продадут самые жуткие изобретения.

Дабы не возникало крамольных мыслей о скудости фантазии разработчиков и низком бюджете, убойных средств в игре насчитывается более двух десятков, на все можно накрутить высокотехнологичные прибамбасы, а дюжину даже превратить в гораздо более страшные вещи путем прокачки. Да, даже оружие в этой игре качается. Blitz gun, мощный дробовик с хорошим радиусом, после полутора часов игры превращается в Blitz cannon, выметающий все живое в радиусе тридцати метров. Пародия на оружие, метающее остро заточенные звездочки, становится абсолютно читерской вещью, выносящей половину игровых боссов за двадцать секунд. Дистанционно управляемый кровожадный робот после прокачки может одевать черный саван и брать в руки косу — никто не будет против, все недовольные уже ТАМ. А что можно сделать со стационарной огневой установкой и снайперской винтовкой, вы не представите и в самых диких своих фантазиях. Да, если вы прошли первую часть и у вас чудом сохранился сэйв, вам передадут все накопленное праведным трудом и кровавыми убийствами оружие. Мелочь, а приятно. Есть еще оружие очень ближнего боя — Гигантский Смертоносный Гаечный Ключ. Им вы будете в основном крушить ящики и отбиваться от наседающих представителей нетрадиционной фракции инопланетян.

Игра за карликового представителя семейства платинокожих кардинально отличается. Кулаки у Кланка маленькие и нефункциональные, убирать агрессивный мусор он предпочитает манипуляторами множества мелких и не очень подконтрольных ботов. Гораздо меньше стрельбы, упор на головоломки в стиле школьного курса физики и использование молчаливых трансформеров. Заряд для мозгов и легкая отдушина в мире необоснованного насилия. Пару раз за игру вам дадут поуправлять Giant Clank — настоящая Годзилла, только из металла. Масса впечатлений и неудержимое веселье гарантировано.



По традиции не обошлось без мини-игр. Тут самоконтроль прежде всего. Мини-игра первая — полеты в космосе. На ваш старый, держащийся на честном слове кораблик вылезает порядка пятидесяти маргиналов на хищных и быстрых истребителях. А у вас страдающий кашлем бластер и десяток ракет. После апгрейда играть становится заметно легче и приятнее, но до него еще надо дожить, а пока тишину будут оглашать вопли несчастных геймеров, сошедших с ума при двадцатой попытке пройти космический этап.

Игра вторая — гонки. На первый взгляд все пристойно: фантастическая скорость, плавные повороты и красивые пейзажи по сторонам. Вот когда вы оторветесь от преследования, въедете первым на финиш, а вам покажут, что вы восьмой или вообще пятнадцатый, тягостные думы и мрачные сомнения одолеют вас. Да и периодически не срабатывающее оружие удовольствия не прибавляет.

И гвоздь программы — гладиаторские бои. Если ты настоящий мужчина (или не совсем настоящий ушастый зверь неопределенной породы), то это для тебя. Трансляция на всю галактику, легионы монстров и страшные боссы ждут вас, клацая челюстями и бряцая оружием. Если повезет, то дойдете до Royal Rumble, где в пятнадцати раундах вам предстоит извести толпы противников и обоих боссов. Самое удобное место (не считая магазина) для восполнения боеприпасов.





5 6 7 8 **9** 10

Уже не просто аркада, но еще не шутер, Ratchet&Clank Going Commando полностью оправдывает свое название. Литры адреналина, горы сломанных джойстиков и пятнадцать часов удовольствия — разве на это не стоит потратить три-четыре вечера? Интересно, будет ли третья часть...

Tiamat, tiamatone@mail.ru

Диск для обзора предоставлен торговой точкой "CD-ROM" на Динамо под бегунами

ПРИСТАВКИ

Bloody Roar 4

Платформа: PS2
Жанр: файтинг
Разработчик: Hudson
Издатель: Konami.



Юго уклонился, поднырнул под Рэйдзи и впечатал кулак ему в корпус, на два пальца ниже татуировки. Того отбросило, и Юго попытался достать падающего противника лоу-киком, но Рэйдзи каким-то чудом извернулся, перехватил ногу и ответным ударом с разворота красиво свернул ему нос налево. Взбешенный Юго, не обращая внимания на боль и град ударов, рванулся вперед и, сцепив руки в ключ, наотмашь двинул Рэйдзи в подбородок. Теперь враги стояли друг против друга, окровавленные, тяжело дышащие, и сверлили друг друга ненавидящими взглядами. Первым сорвался Рэйдзи. Подбежав к врагу, он обманным финтом сбил Юго с ног, а когда тот стал подниматься, использовал его спину как платформу для прыжка в воздух и уже там, раскинув руки и издав хриплый вопль, превратился в черного, похожего на ворона демона. Отброшенный вспышкой в другой конец арены, полуослепший Юго едва успевал блокировать многочисленные атаки — его запястья и предплечья были покрыты глубокими кровоточащими порезами.

Обезумевший от слабости жертвы и обилия крови ворон проворонил момент, когда глаза Юго вспыхнули желтым светом, и на месте шатающегося человека оказался озлобленный и невредимый вервульф. Сдвоенный удар когтистых лап прибил ошарашенного Рэйдзи к земле, а после длинной серии земля вокруг оказалась завалена окровавленными черными перьями. Почувствовав неладное, ворон взмыл в воздух, злобно щелкнул клювом и, расправив крылья и вытянув когти, рванулся вниз. Свою ошибку он понял лишь в последний момент, когда волк, коротко рыкнув, развернулся вокруг своей оси и в конце движения вырвал кусок плоти из горла демона, расплескав в воздухе красную жидкость. Бездыханное тело еще конвульсивно дергалось, когда над мегаполисом разнесся торжествующий вой...

Интрига

1998 год. Миром правит Tekken 3 и его правая рука Soul Edge. Не по годам серьезные и кровожадные школьники спорят о том, кто победит, если стравить Jin'a и Mitsurugi. Игровые журналисты с дежурной радостью и душевной скукой обсуждают подробности грядущих хитов (несомненно!) от Namco. Кучка упертых фанатов Capcom (третий слева — Tiamat) оттачивают исполнение shoryuken'a в Street Fighter'e. Старушки на скамейках обсуждают новый костюм Луиса Хосе Педро Гомеса, политики решают кроссворды и мировые проблемы, а юбки начинают выходить из моды. Мир не знает о том, что вышел Bloody Roar.

Овечку Долли еще не клонировали, зато клоны Tekken'a плодились с угрожающей скоростью. Я просыпался среди ночи в холодном поту, после кошмара о том, как спустя десять лет я играю в практически не изменившийся, слегка похорошевший графически, Tekken. Будущее казалось мрачным и бесперспективным. "Я изменю будущее" — сказала с экрана Сара Коннор и передернула затвор дробовика. Я передернул плечами и решительно двинулся в сторону ближайшего рынка, собираясь спасти мир и по возможности достать пару новых игрушек. Вернулся вечером, злой, запыленный и с единственным диском в руке. "Bloody Roar" — гласила надпись. "Кровавый что?" — не въехал я, но тут игра наконец загрузилась, и, полный нездорового скепсиса и здорового возбуждения, я выбрал Story Mode. Спустя час игры я нашел лишь одну вещь, которая роднила Bloody Roar с Tekken'ом. Это сюжет. Он был никакой.

Есть люди, которые как бы не совсем люди, но еще и не звери ("ага" — протянул я). Есть так же зловещая мегакорпорация, стремящаяся к господству над миром ("кто бы мог подумать..."), уничтожению всех непокорных, ну а если ничего из вышеперечисленного не выйдет, то хотя бы к шумной рекламной акции. Эти самые зверолюди (zoanthropes) кажутся главе корпорации идеальным средством для завоевания мира и места на рынке ("я всегда говорил, что власть развращает и сводит с ума"), да и в качестве домашнего животного держать такое создание будет особым шиком. Зоантропы сначала долго возмущались, пили на кухнях портвейн и читали вслух листовки Гринписа ("каждой стае оборотней — отдельный загон!"), потом представители заградотрядов корпорации стали их навещать, приносить с собой русскую водку и травить анекдоты. Как натуры чувствительные и возвышенные ("ну да, особенно навозный жук-оборотень"), зверолюди не вынесли такого обращения, дружной командой пришли к испуганному президенту корпорации и совершили с ним то, что даже в уголовных хрониках прикрывают квадратиками цензуры. После чего перессорились и разбежались ("власть не поделили"), дабы авторам было откуда высасывать сюжет следующих частей. Такой вот шедевр литературной мысли.

Крылья, ноги и хвосты

Шесть лет спустя. Наши дни. Мир на грани войны — адепты Virtua Fighter против фанатов Soul Calibur. На арене появляется третья сила. В чем ее преимущества? Давайте по порядку.

Во-первых, скорость. До световой она не доходит, но барьер звука преодолевает. Незаметные глазу серии из пяти ударов, проводимые за 0.7 секунды. Рывок с одного края арены на другой с прыжком на стену и приземлением на четыре лапы (обалдевший оппонент при этом выступает в качестве коврика для смягчения посадки) — продолжительность поединка, которую искусственно пришлось увеличивать за счет введения двух линеек здоровья, восполняющихся от удачно проведенных приемов и пропущенной щекотки по методу Такуана Сохо. Танцы на Рене, в которых задачей каждого партнера является прием максимального ущерба с минимальными для своей покрытой шерстью персоны последствиями.

Во-вторых, система комбо. В Virtua Fighter новичок не сделает профи ровным счетом ничего, в Soul Calibur вы, наблюдая за поединком, не сможете отличить матерого бойца от человека, впервые взявшего в руки джойстик. Bloody Roar предоставляет полную свободу всем, у кого есть голова на плечах, ловкие пальцы и хищнический инстинкт. Игриво прошелся по ребрам противника, отпрыгнул в сторону, подсечкой обрушил его, вытер грязные когти о его тело и провел показательное ката, когда он вскочил, — совершенно реальная серия приемов, при условии, что вы нигде не словили блок или перехват удара. С любой позиции, будь то интимный захват "помедвежьи" или "поза Лотуса" вверх ногами, можно нанести удар с продолжением из шести вариантов. Предсказать последствия и направления ударов очень трудно.

В третьих, главная изюминка всей серии — каждый боец обладает способностью превращаться в зверя в процессе боя: от вервульфа и льва до кролика и хамелеона. Представитель фауны отличается повышенной живучестью, удвоенной силой удара, новыми приемами и глупыми повадками — тот еще зоопарк. Есть еще Hyper Beast, эта зверюга в четыре раза превосходит по характеристикам человека, но на арене блистает лишь ограниченное количество времени. Синяя верхняя линейка — человек, нижняя оранжевая — зверь (изначально она пуста). Прыгаете по арене в боксерской стойке — заполняется оранжевая, бегаете на четвереньках и кусаетесь — синяя. Теоретически можно восполнять их до бесконечности, но кто вам даст это делать?



Доступный зверинец представлен тринадцатью особями: классический хороший парень Yugo (вервольф), классический плохой Sheng Long (тигр), босс первых двух частей старикан Gado (лев), школьник-ниндзя Bakuryu (крот-убийца), нечто инопланетное рэперского вида по имени Stun (жук), кавайная девочка Uriko (полукошка), девушка в униформе медсестры Alice (бойцовский кролик), крутой парень Reiji (Чорны воран), стервозная дамочка Jenny (летучая мышь), еще не умерший панк Busjima (хамелеон), порочный красавчик Xion (тварь по имени "нерожденный"), очень красивая и очень загадочная Nagi (демонесса Spurious) и непонятным образом затесавшиеся сюда старикан Ryoho с девочкой-лисицей Mana (они сражаются вместе). Также пять портретов скрыто (среди них босс-дракон), но как их открыть, мне неведомо.

Глубины процесса

Жил себе, не тужил, обзоры писал и считал, что в Virtua Fighter навороченная боевая система. Как же! В этой игре одних блоков пять видов. Блок легкий — стой и кури, блок тяжелый — судорожно тиснуть круг, evade — уклониться и врезать по рогам, guard evade — уклонение с уходом в сторону. Наконец, если просто жать блок точно в момент атаки противника, ваш персонаж особо не напрягаясь будет поглощать удары. Бросок, кстати, тоже происходит нажатием вперед+блок. Красиво раскрасить шкуру противника в красный цвет можно и в воздухе, из любого положения приземлиться на ноги, а тяжелые удары (electric) превратить собственными слабыми, но резкими атаками. Более того, нажав в форме зверя P+K+B, вы проведете Beast Drive, сильно уменьшающий вашу линейку здоровья, но бьющий по обоим линейкам оппонента.

Не Arcade/Survival/Time Trial'ом единым жив Bloody Roar. Режим Career докажет, что Ницше был прав, и создать можно не только суперчеловека, но и суперзверя. Сотни сражений, десятки тысяч очков ДНК — и у вас под контролем окажется создание, не знающее пределов. Полсотни ударов в комбо, автоматическая блокировка, скорость гепарда и ловкость обезьяны — а потом стравить вашего подопечного с монстром, созданным приятелем.

И все-таки занять трон Bloody Roar'у помешают три вещи: графика, звук и сложность. По современным меркам внешне он не представляет из себя ничего особенного, и если бойцы тянут на семерку, то дизайном уровней занимались студенты второго курса политеха. Показывать такое серьезным людям я бы не рекомендовал. Звук неплох, но озвучка совершенно не попадает в такт движениям губ, сделана через пень-колоду. Игре с таким количеством хитростей управления как глоток сока в жаркий день необходим хороший туториал, а его отсутствие отпугнет добрую половину игроков кульбитами, выделываемыми компьютером. За исключением этой мелочи игра просто великолепна.

5 6 7 **8** 9 10

Бешеный драйв, сумасшедшая скорость, сотни вариантов проведения атаки и общая брутальность — это не файтинг, это мечта. Правда, немного корявая.



Tiamat, tiamatone@mail.ru
Диск для обзора предоставлен торговой точкой "CD-ROM" на Динамо под бегунами



Фильм о GTA?

Фильмы по мотивам видеоигр — явление обыденное, стоит вспомнить хотя бы Mortal Combat или Resident Evil. Теперь господа голливудцы положили глаз еще на одну игровую серию — Grand Theft Auto. Так, недавно в сеть просочилась информация о заключении договора между продюсером киностудии Dream-Works и компанией Take 2 Interactive о покупке прав на съемки киноленты с громким именем Grand Theft Auto, однако Rockstar Games опровергли эти слухи. По заявлению представителей компании, никаких соглашений между Take 2 и DreamWorks подписано не было и все это лишь очередной мыльный пузырь, родившийся на просторах всемирной компьютерной сети.

Новости из мира Tekken

В недрах студии Dimension Films полным ходом идет подготовка к съемкам фильма по мотивам известного файтинга Tekken. Съемки киноленты начнутся в сентябре 2004 года. К выходу картины на экраны (сроки пока не называются), Namco планирует выпустить пятую часть мегапопулярного файтинга, и сейчас уже в стенах студии идут разговоры о следующей, шестой части.

100 миллионов PlayStation

Компания Sony поделилась с игровой общественностью информацией о продажах своих консолей PS и PS2. Общая цифра проданных приставок достигла отметки 100 миллионов. Цифры выглядят следующим образом: Япония и Азия (с 03.12.94) — 20.720.000; США (с 09.09.95) — 39.670.000; Европа (с 29.09.95) — 39.610.000.

Resident Evil Apocalypse — новые скриншоты

В сети появились новые скриншоты из фильма Resident Evil Apocalypse. События киноленты разворачиваются в городке Раккун-Сити, в котором разыгралась трагедия в результате утечки Т-вируса.



Выход картины на экраны запланирован на сентябрь 2004 года.

Namco — 50 лет

1 июня 2005 года компании Namco исполнится 50 лет. До начала эпохи игровой индустрии компания занималась возведением аттракционов для японских детей. Первым заказом компании была постройка двух детских аттракционов в Японии.

Rockman EXE 4 обзаведется дополнением

Хорошая новость для всех обладателей GBA . Компания Capcom сообщает о скором выходе дополнения к игре Rockman EXE 4. Проект будет называться Rockman EXE 4.5 Real Operation и появится на прилавках японских магазинов 6 августа 2004 года. О европейском и американском релизах проекта пока не сообщается.

Андрей Егоров
egorov@gameland.ru

ПОДРОБНОСТИ

Jagged Alliance 2,5 — Wildfire

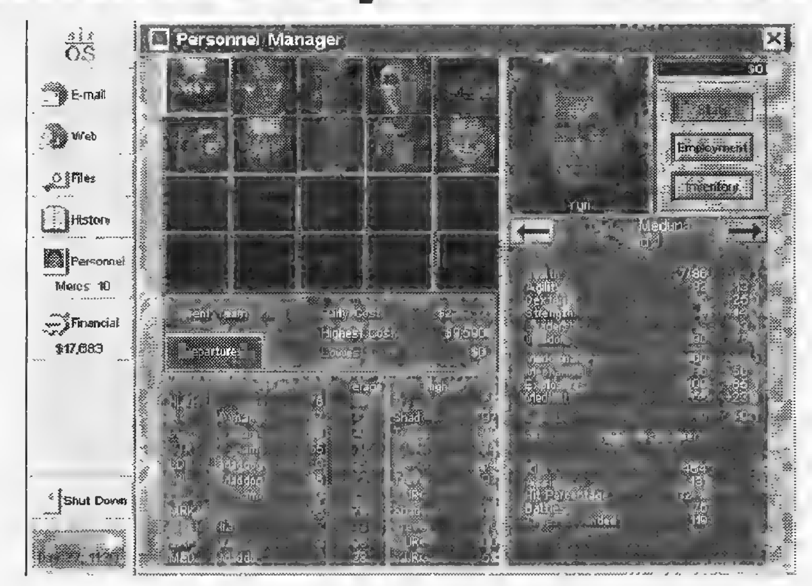
Блокнот для наемника

Война на заказ — дело выгодное. Для начала рассмотрим не боевую систему, а менеджмент быта наемника.

Связь

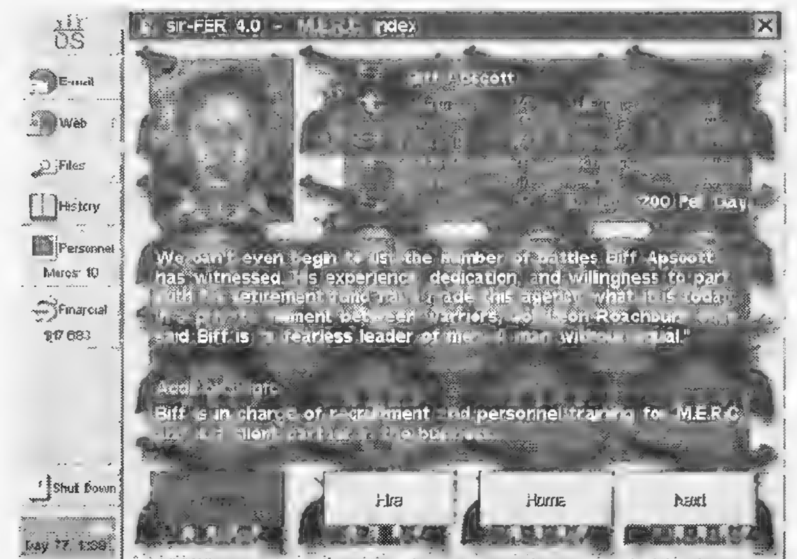
Лэптоп — основное средство связи с Большой землей. Первая закладка — чтение электронной почты. Вторая — сеть, т.е. браузер. Сайтов в нашем распоряжении не много и не мало. Джентльменский набор наемника: сайт AIM (Международной ассоциации наемников). На данном сайте находим еще три ссылки: сайты оружейного магазина бывшего наемника Бобби Рэя, похоронное бюро и страховое агентство. В почте находим еще один адрес — сайта IMP (институт психологии наемника), там мы создадим будущего командира наших наемников, но об этом ниже. Позже в нашем распоряжении появляется сайт конкурентов AIM — рекрут-центр MERC.

Немного подробностей: сайт Бобби Рэя начинает работать сразу после захвата аэропорта в Драссене (квадрат B13), на сайте похоронного бюро можно послать букетик цветов политическим оппонентам.



Создание персонажа

Сайт института психологии наемников приветствует нас разными рекомендациями бывалых наемников. Вводим пароль из полученного ранее письма и начинаем генерировать персонаж. Создание персонажа проходит в четыре этапа:



1) выбор имени, клички, пола;

2) анкета-тест, позволяющая определить профессию наемника (электроника, ночные операции, скрытность, тяжелое вооружение и т.д.);

3) выбор умений;

4) голос и фотография наемника.

Комбинации ответов для получения некоторых специальностей (номер цифры в ряду — номер вопроса, число — номер ответа):

Специальности	Комбинация
Скрытность\ночные операции	6434-1331-2343-3441 или 6234-1333-2343-3441
Скрытность (эксперт)	6232-1332-2243-3441
Ночные операции (эксперт)	2234-1333-2333-3441
Авт.оружие	6442-2342-4444-2244

Если поискать на сайте www.ag.ru в разделе Вольный стрелок, то комбинаций добавится.

На третьем этапе вам предложат распределить очки умений от 0 (отсутствие навыка) до 85 по характеристикам вашего наемника (сила, ловкость, проворность, меткость, медицина и пр.). В игре вы сможете прокачать большинство из этих умений до 100.

Улучшение характеристик происходит в следующих случаях:

Характеристика	Действие
Лидерство	Тренировка ополчения
Сила	Избивание людей, коров и предметов (ящики, двери, машины)
Ловкость	См.выше для силы, плюс метание ножей и починка предметов
Здоровье	Долгие путешествия в сильно нагруженном состоянии, ранения и их успешное лечение
Проворность	Скрытное перемещение перед носом у противника, использование транквилизаторов (временно)
Мудрость	Работа доктором, разминирование, тренировка ополчения
Меткость	Стрельба и метание ножей
Механика	Ремонт и создание вещей
Медицина	Оказание первой помощи и лечение после боя
Взрывчатка	Установка и разминирование мин
Уровень	Рост всех характеристик, уничтожение врагов и выполнение квестов (все вместе)

После распределения очков умений в пункте четвертом выбираем портрет (зависит от предыдущих ответов) и голос персонажа. Все — боец-командир создан.

Наем и аренда

Из первоначального набора наемников выбираем понравившегося нам (фотографией\биографией\умениями\суммой контракта) бойца и — внимание — звоним ему домой (кнопка "Контакт"), выбираем вариант контракта (1, 7 или 14 дней, с экипировкой или без). После заключения контракта через некоторое время получаем данного наемника в свой отряд. Как показала практика, не стоит скупиться на дорогих наемников вроде Ивана Долвича или Стрелки — их опыт и умения в начале игры бесценны.

Карта

Условно карта поделена на локации-квадраты, полностью перерисованные в новой части игры. А внизу карты соответствующие фильтры для нее: лояльность населения, отряды ополчения и наемников, инвентарь локации (увиденное, но не подобранное оружие и оборудование, безопасность полетов вертолета). Для любого командира, который мечтает дожить в данной игре до генерала революции, необходимо, в первую очередь, захватить аэропорт в Драссене и в сжатые сроки установить контроль над северными городами и, главное, над шахтами в этих городах. Позже после захвата первого города — найти летчика для вертолета. Из разговора с обслуживающим персоналом аэропорта узнаем, что он скрывается в районе близлежащего озера (A14, A15, B15, B16, C15, C16), а заодно не помешает взять под контроль базу ПВО в Д15. Дальнейший боевой путь труден и извилист, а также строго индивидуален. Некоторые интересные моменты все же рассмотрим.

В городе-казино (Сан-Мона) можно неплохо подзаработать, выступая на ринге за деньги. Сами даем энную сумму — после успешного боя забираем удвоенное количество дензнаков (деньги можно снять со счета прямо из инвентаря любого наемника — значок "$"). Там же можно выполнить квест по спасению девицы из сексуального рабства (квест поручает ее брат-продавец в одном из магазинов). Кстати, чтобы войти к нелегальному торговцу оружием в подвал магазина порнотоваров, нужно найденную в одном из домов кассету отдать мешающей продавцу клиентке. Благодарный Ганс пропустит к торговцу только после разговора с самым авторитетным (высокие лидерство и мудрость) наемником. Арсенал торговца вас порадует.

В одном из баров необъятного Арулько можно встретить сотрудника Интерпола, который может нанять ваш отряд, чтобы добыть головы (в прямом значении, рубятся с помощью мачете) четверых международных преступников. Уголовников ловим в разных локациях, но велика вероятность встретить гангстера в местах, близких ему по специализации (доктора — в больнице в инвалидном кресле и т.д.).

В заброшенной шахте можем забрать на революционные нужды клад мафии острова (где-то $30000), но достаточно быстро по почте получим серьезное, но вежливое предложение: вернуть все, как было. Если нет, то за командиром отряда периодически будут приходить не очень вежливые, но быстрые киллеры. Кстати, если в аэропорту начнут пропадать некоторые вещи из заказанного Бобби Рэю, поговорите (а лучше разок ударьте) с завхозом Пабло.

Боевая часть

Интерфейс тактического экрана состоит из двух частей: карты района и панели управления. Инвентарь наемника можно посмотреть, кликнув по соответствующему портрету правой клавишей мышки. Здесь же одевается бронежилет, ставится в нужные слоты оружие, задается необходимый режим стрельбы и вид перемещения. Читайте файл Readme на диске с игрой — там список горячих клавиш.

Главное во время боя — перемещаться ползком или в приседе (живее будем). В бронежилет можно вложить дополнительные кевларовые пластины или обработать броню специальным химическим составом, чтобы крепче была. 100% брони не дают гарантии неуязвимости, только уверенность в уменьшении ранений. Да, и не превышайте лимит нагрузки инвентаря — это увеличивает количество очков действия (AP) во время боя.

Каждая стычка с противником переводит игрока в пошаговый режим, где все зависит от навыков бойцов и очков действия. Перемещения в боевом режиме, стрельба и разные действия отнимают некоторое их количество. Если появляется возможность что-либо перепрыгнуть, забраться на крышу или слезть с нее, то загорается индикатор вертикального перемещения (на лесенку похож). Бой заканчивается, если в поле зрения нет вражеских солдат, а сектор завоевывается уничтожением всех противников.

Бой желательно вести из хорошо защищенной позиции (деревья, мешки с песком, крыши и стены зданий). При стрельбе очередями можно выделить область стрельбы, просто удерживая курсор и обозначив сектор.

Оружие в игре делится по многим видам, но в бою на открытой местности нас интересует дальнобойность оружия. А когда появляется сообщение "цель вне досягаемости" — автоматически меткость делится на два, и исход боя зависит именно от дальнобойности винтовок.

Гранаты, минометы и гранатометы не могут промазывать — они куда-нибудь да попадают. Только при использовании 2-х последних из списка следите, чтобы за стреляющим наемником никого не было (всякое на войне бывает).

Ремонт, лечение и обслуживание

На экране карты в таблице отряда мы можем указать нашим подчиненным конкретные действия: обучать ополчение, если отряд в городе; тренировать друг друга; лечить раненого (недостаточно перевязать в бою — нужно еще и вылечить); ремонтировать предметы и автомобили (необходим чемодан с инструментами); отдыхать.



Некоторые приспособления для оружия:

Оборудование	Бонус
Снайперский прицел	Уменьшает минусы за плохую видимость цели (на 20%)
Лазерный прицел	Увеличивает вероятность попадания на 20%
Сошки	Увеличивают вероятность попадания при стрельбе лежа (на 10%)

Комбинации нужных предметов
(должны быть отремонтированы для успешной сборки).

Предмет	Компоненты
Возвратный болт (ставится в любую винтовку (навсегда, ремонтируется), уменьшает цену выстрела на 1-2 пункта активности)	Алюминиевая труба, пружина
Сигнализация	Банка, шнур
Насадка (увеличивает дальность на 10 единиц; ставится в винтовки, навсегда, ремонтируется)	Стальная труба, скотч, клей
Детектор перемещения (аналог X-COM'овского)	Рентгеновский детектор, дисплей, батарейки
Дисплей	Дисплей от игры, проволока
Рентгеновский детектор	Рентгеновская трубка, приставка к джойстику, жвачка
TNT с часовым механизмом	TNT, скотч, платиновые часы



Как показывает практика, многие из игравших не знают, как разряжать оружие (кнопка количества патронов), составлять предметы (просто взять один и щелкнуть по другому — если хватит навыка "механика", может получиться). Автомобили необходимо заправлять бензином (наемник с навыком механика использует канистру на авто, вождение — выбираем водителя, держим Ctrl и кликаем по доступному авто).

Резюме

Играть, играть и еще раз играть. Вариантов прохождения игры много, более того, появилась прекрасная возможность играть в нее бесконечно.

Den Kreivi
kreivuez@yandex.ru

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

В преддверии выпуска сверхожидаемого Half-Life 2 от Valve самое время установить на винчестер старика Half-a и освежить свои умения в управлении Фрименом. А если первый Half-Life вам окончательно надоел, то мы предлагаем взглянуть на модификации, выполненные истинными фанатами игры. Многие из них не уступают, а зачастую и превосходят официальные дополнения. Хочу отметить, что модов для Полураспада не просто много, а очень много. И даже краткий обзор всех вышедших модификаций занял бы добрую половину газеты. Так что мы представим вам только лучшие, на наш взгляд, модификации.

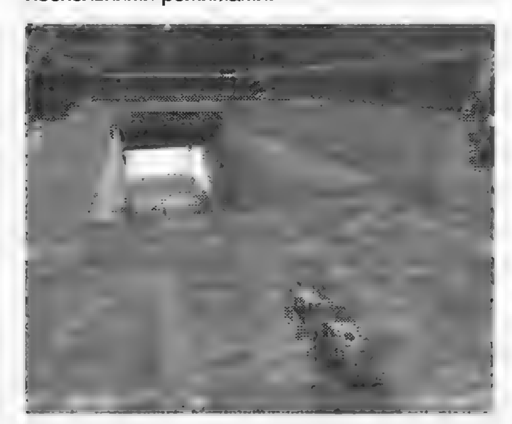
http://www.freewebs.com/smoz2/hlmodlinks.htm — Моды для Полураспада. Здесь есть почти все.

Мультиплеерные моды к Half-Life

Gangsta Wars

http://hipnfs.narod.ru/Mods.htm. 20.1 Mb

Модификация Gangsta Wars — мультиплеер с несколькими режимами.



Первый режим. Две команды охраняют своего дона — игрока, который каждый раз назначается случайным образом. Цель — не дать замочить своего дона и отправить отдыхать дона вражеского. Приветствуется уничтожение большинства его соратников. Оружие, как и в КС, покупается за деньги, которые начисляются за убийства или просто валяются на уровне.

Второй режим более похож на дезматч с возможностью покупки оружия.

Третий — Capture The Stash. Найдите спрятанный чемодан и удержите его.

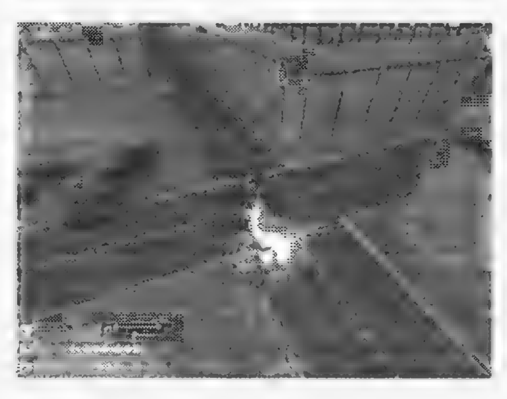
Четвертый — GangBang — является полным аналогом популярного Last Man Standing.

В Gangsta Wars полностью переделано оружие (Beretta 92f, Glock 17, Mossberg-Mariner Pump Shotgun, Ingram, Mini UZI, автомат Томпсона, бейсбольная бита, AK47, снайперка H&K PSG-1 и многое другое). Помимо оружия, в игре присутствуют новые модели игроков, новые уровни, текстуры, озвучка.

Earth Special Forces

http://www.gamenavigator.ru/files/addonh.html. 96 Mb

По мотивам мультсериала Dragonball Z. Вся игра — командный deathmatch. Список участников: Buu, Goku, Gohan, Krillin, Frieza, Piccolo, Trunks, Vegeta, Cell.

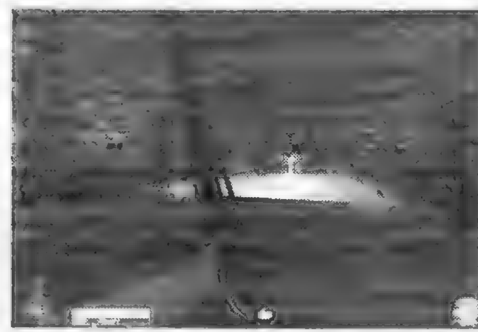


У каждого героя есть свой набор атак и параметров. С ростом характеристик возможна трансформация в более продвинутую версию. Герои обладают возможностью проводить энергетические атаки, на которые используется энергия "Ки". Цвет ромба над головой героя указывает на принадлежность к той или иной команде. Мод весьма забавен и динамичен. Особенно интересен ближний бой. Рекомендуется поклонникам сериала.

Pirates, Vikings and Knights

http://www.gamenavigator.ru/files/addonh.html. 30 Mb

Изначально — пародия на классический Team Deathmatch, но потом обзавелся другими типами игры. Внезапно встречаются три команды: рыцари средневековой Европы, пираты из Карибского моря. а также прославленные скандинавские воины и мореходы — викинги. Все участники весьма умело спародированы.



В каждой команде насчитывается по три класса, каждый со своим уникальным оружием (всего у каждого класса их три), набором специальных возможностей и максимальным показателем здоровья и брони. Команда пиратов: пират-абордажник (абордажная сабля, пистолет и бочка с порохом), пират-снайпер (кинжал, мушкет и пистолет) и пират-капитан (абордажная сабля, попугай и некое подобие дробовика). У викингов: викинг с топорами, викинг-берсерк и викинг с копьями. Честь рыцарства отстаивают дружинник (булава, утренняя звезда и арбалет), лучник (короткий меч, лук и арбалет) и рыцарь (утренняя звезда, арбалет и двуручный меч).

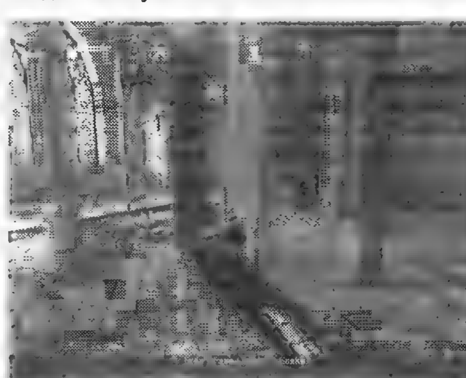
Режим игры зависит от карты, как в Counter-Strike. Весьма забавный мод.

The Specialists 1,2

http://www.gamenavigator.ru/files/addonh.html. 44 Mb

Среди дополнений к нестареющему Half-Life немало настоящих шедевров. Один из них есть The Specialists. Посвящается любителям творчества Джона Ву, Максу Пейну и тому герою, что придумал Акимбо (Акимбо — маленький воин, прославленный боец кун-фу). Три режима — Defuse, Teamround deathmatch и просто deathmatch.

Игрок способен прыгать и стрелять, как в Максе Пейне, выделывать различны финты, вроде сальто, лазить по стенам и т.п. Фигуры "высшего пилотажа" дают делать только без бронежилета. Отличная графика. Это первый мод, в котором исполнен такой же эффект частиц, что и в Максе Пейне. То есть теперь, если вы попадете в ящик, будут лететь щепки. В первой бете всего два вида частиц: дерево и все остальное. Все остальное — это некие серые ошметки, которые не везде к месту.



Вторая версия The Specialist — один из самых лучших (если не самый) deathmatch модов для Half-Life. Главное новшество — изменение концепции action man против specialist. Противостояние двух стилей игры — быстрых, техничных, но легко вооруженных action man'ов и неторопливых, но обладающих жуткой огневой мощью специалистов — стало еще более ярковыраженным.

Все трюки разделились на три категории: high, medium и low. Чем больше загружен ваш персонаж оружием, тем меньше категорий ему доступно. High dive позволит вам в картинном прыжке в сторону палить в противника, как в картинах Джона Ву, при этом препятствия, которые можно перепрыгнуть с приседанием, вы перелетите. Medium dive выполняется только вперед, при этом любое препятствие для вас непреодолимо. Кроме того, нажав клавишу выполнения трюка в момент приземления после medium или high dive, вы заставите персонаж сделать перекат и встать на ноги, тем самым нисколько не потеряв в мобильности. А вот low dive представляет собой небольшой прыжок в сторону, после которого ваше виртуальное воплощение будет скользить некоторое время на боку. Чтобы подняться на ноги, необходимо будет нажать на прыжок.

В целом все весьма достойно и интересно. Уровни выполнены очень профессионально. Так что поиграйте в него — не пожалеете. Любителям Max Payne — must see.

FireArms

http://www.halfandmods.narod.ru/index2.html. 72 Mb

Этот мод, может, не так известен, как CS, зато по реалистичности и по играбельности не уступает и даже превосходит его.

Воюют 2 команды. Миссии: выполнить задание, добежать до базы врага, собрав по дороге все флаги, и просто дефматч.

Основное отличие от Counter-Strike в том, что не надо ждать конца раунда, чтобы вступить в игру, оружие набирается вне зависимости от активности игрока, есть спецумения. Большой выбор оружия высокого качества. Повреждения ног, потеря крови и прыжки с парашютом делают эту игру неповторимой!

Counter-Life

http://www.cl.cscentral.com/. 2.01 Mb

Модификация Counter-Life — отличная возможность заново пройти старушенцию "Халфу" с реалистичным оружием из сверхпопулярного Counter-Strike. Вместо стандартных пушек и амуниции на уровнях лежат пачки денег, которые можно потратить на приобретение Desert Eagl'ов и калашей. В качестве торговых точек выступают бывшие автоматы по раздаче брони и здоровья. Нельзя не заметить, что это не просто замена моделей оружия — убойные характеристики всех этих чудо-девайсов соответствуют оригиналу.



Установка: требует наличия патча 1.1.10 и Counter-Strike 1.6.

Existance

http://www.whatisexistence.com. 51.5 Mb

Мод является практически дословным воплощением "Матрицы". На корпорацию Neurotek нападают повстанцы, используя портальную технологию (через телефон). В качестве меры противодействия был создан отряд агентов Black Light.

Бойцы отряда — вылитые агенты Матрицы: строгие черные костюмы, черные очки и каменные выражения лиц. Для этого мода существует только три официальные карты. Задача повстанцев — взорвать цель, в задачу агентов входит предотвращение уничтожения объекта Neurotek. Главным оружием агентов и повстанцев являются мобильные телефоны, по которым они могут в начале раунда телепортировать себе оружие и снаряжение. Кроме того, по сотовому можно в любое время подгрузить себе различные сверхчеловеческие возможности, как то: длинный или высокий прыжок, высокая скорость передвижения и т.д.

В следующем номере мы расскажем о синглплеерных модах для Half-Life.

Продолжение следует

Prof, diagnostic@mshp.minsk.by

ПОДРОБНОСТИ

Painkiller FAQ

Как завалить последнего монстра на уровне (о, стыд!!!) Катакомбы (о-о, стыыд!!!!), самое начало игры.

На потолке над ямой есть пентаграмма-окно. Если в нее выстрелить, то сквозь образовавшееся отверстие упадет столп чистого дневного света — смерть для нечисти. Затем следует просто стать на самый краешек выступа над огненным озером и дождаться, когда наивный монстр, намереваясь схватить вас своими грязными лапами, разлетится на кусочки.

Как убить суперкрутого мужика на кладбище?

Уровень Enclave, враг Necrogiant. На самом деле — простой генерал, который убивается банальными пулями. Стратегия против него следующая: далеко не отбегать (зашибет лапой); расстреливать из дробовика, когда с него слетят цепи; быстро искать укрытие, чтобы случайно не попасть под метеоритный дождь или не оказаться подхваченным торнадо. Приходится много маневрировать, но если не делать грубых ошибок, в положенные две минуты уложиться легко.

Помогите, не могу пройти болотную тварь! Сколько ни стреляю — все через нее пролетает?

Уровень Swamp, враг Swamp Thing. Поскольку сама болотная тварь состоит из воды, то оружие против нее до поры до времени бесполезно. Когда она шагает по болоту и лениво пытается вас убить, стреляйте по вздувающимся у нее под ногами пузырям — они будут взрываться и больно ее жалить. Затем на месте некоторых пузырей заиграет веселое пламя, и пузыри начнут подниматься в воздух — сбивайте их, когда они окажутся в непосредственной близости от нее. Когда тварь разозлится и побежит задувать костерки, то на время станет материальной — стреляйте из всего, что есть под рукой. А потом начнется все сначала.



Как изничтожить Хранителя (здоровенный детина с молоточком)?

Уровень Ruins, враг Guardian. Как ни странно, стрелять следует именно по "молоточку" — до поры до времени это единственная уязвимая часть. Помехой является вот что: когда уровень "здоровья" у молота уменьшается до критической точки, хранитель начинает колдовать и восстанавливать покалеченный предмет. Поэтому необходимо постоянно давить. Зато когда молот рассыплется, расправиться с безоружным монстром будет просто.

Не могу понять, как убить эту здоровую гаргулю? Она все время лечится!

Уровень Tower, враг Alastor. Когда он становится среди статуй и начинает восполнять здоровье — стреляйте по ним. Сразу все уничтожить не получится, поэтому придется повторить несколько раз.

Как забить Люцефера? Эта тварь слишком живучая!

Уровень Hell, враг Lucifer. Когда он начинает насылать на вас метеориты — стреляйте по ним так, чтобы они отлетали в него. Если повезет, то Люцифера можно уничтожить и за один заход.

Застрял в Аду в Монастыре. Пробил люстрой пол, обшарил все, потом поднялся и по лестнице уже попал в какой-то подвал. Там всех замочил, было очень много ведьм, а что потом делать, куда идти? Ничего не понятно.

В Painkiller есть фирменные глюки, когда не срабатывают триггеры и не открываются необходимые двери. Необходимо откатиться на пару сохранений назад и попробовать снова, если не откроется — предпринять еще одну попытку и т.д.

Некоторые любопытные комбо:

Электрошокер/звездочкомет. Врубаем электрошокер и нажимаем метнуть звезду — звезда улетает наэлектризованная и очень хорошо валит сильных врагов. Вдобавок тот, в кого она воткнется, повреждает тех, кто находится рядом. **[Chapaev]**

Кидаем гранату подствольничком, и пока она в полете, насаживаем на нее кол. Лучше всякой ракеты (если попадете, конечно). **[Homicide]**

Lockust

ИГРЫ ЛЮДЕЙ

Неправильные игры

Я думаю, что практически каждый из вас когда-нибудь сталкивался с проблемой целесообразности компьютерных игр. Зачем мы играем? Зачем мы тратим деньги на бесконечный апгрейд? Какая может быть польза от этого бестолкового, на первый взгляд, времяпрепровождения? Какое влияние они оказывают на личность человека? Не правы те, кто видит в играх лишь одну угрозу. В корне не правы, поскольку их мнение базируется на эмоциях, но никак не на объективных фактах, которые говорят об обратном. Известно, что "геймеры" опережают сверстников в своем развитии, причем не только в банальных "скорость реакции" и "внимание", но также "мышление", "мировосприятие" и "сообразительность". И пусть потом психологи говорят, что "еще рано делать окончательные выводы, поскольку может оказаться, что компьютерными играми увлекаются более развитые дети". Факт остается фактом, и с этим не поспоришь.

Да. Игры развивают человека. Но! Всегда есть это гадкое маленькое "но", которое ставит свои жесткие ограничения. "Человек — существо социальное" — это набившая оскомину истина. Но немногие понимают ее реальный и глубокий смысл. Лишь некоторые задумываются над тем, что социум является точильным камнем, который планомерно заставляет материал (человека) принимать те или иные формы. Мы это называем словом "воспитание". Еще меньшая группа людей знает, что и обыкновенные компьютерные игры оказывают свое влияние на человеческую личность, закаляя и совершенствуя стержни, а иногда и ломая их. Ломая полностью и безвозвратно. Именно этой группой "знающих" и была предложена классификация игр по возрастным категориям: для детей, подростков, взрослых и, наконец, для всех возрастов. Игры для детей носят в основном обучающий и развивающий характер (простенькие мультяшные квесты, яркие и несложные аркады и т.п.). Игры для подростков уже более разнообразны, отличаются повышенной степенью сложности, интересным сюжетом с минимальными вкраплениями элементов эротики и насилия. Взрослые же играют в то, что не разрешается детям.

Не смейтесь над этой классификацией. Хоть иногда она и разбрасывает игры не по категориям, но разделение здравое, и я его полностью поддерживаю... Мало того, я полностью и всеми руками за введение еще одного пункта — "игры ни для кого".

С точки зрения современной психологии игры делятся всего на две категории. Нет никаких FPS, TPS, RTS, RPG, TBS и т.п. Есть игры "Ролевые" и "Не ролевые". Деление это очень четкое и, своего рода, совершенное. В ролевой игре вы примериваете на себя наряд Макса Пейна, Сэма Фишера, мастера Чифа, командира группы коммандо, президента Новистраны или путешественника по очередному фентезийному миру — не имеет значения. Вы, так или иначе, отыгрываете роль конкретной личности вне зависимости от того, видна она на экране монитора или витает где-то за облаками. А игры не ролевые включают в себя сонмище разнообразных пазлов, аркад, пасьянсов и прочих абстрактных игрушек.

Ролевые игры всегда навязывают определенную линию поведения, слегка модифицируя наше мировоззрение, в особенности — детское. Они привлекают нас своими необычными мирами, давая возможность почувствовать себя кем-то другим, более совершенным, более сильным — личностью с возможностями, намного превосходящими наши в реальной жизни. Здесь лежит еще одна проблема, связанная с тем, что "заигравшиеся" дети ощущают себя импотентами (в данном случае — лишенными силы, лат.), когда покидают уютное кресло и выходят из дому. Им на подсознательном уровне не хватает столь "привычных" гранатометов, мечей, возможности сохраняться и прочих атрибутов, которые делают их в играх героями. Собственно, отсюда и происходят все эти высказывания от заядлых геймеров, что "мир жесток и равнодушен" и "люди злы". Но, слава богу, эта стадия не длится долго, поэтому, родители, не спешите оттаскивать своих чад от мониторов, поскольку зависимость от компьютерных игр носит характер, отличный от наркотического.

В свое время любой человек проходит через пиковую стадию, когда игры затмевают все остальные интересы в жизни, но затем, в большинстве случаев, наблюдается спад, который выходит на "плато" увлеченности той или иной степени.

Чем детская ментальность отличается от ментальности взрослой? Есть одно крупное различие: понимание нравственных и моральных ценностей, понимание, что "можно", а что "нельзя ни в коем случае". Взрослый человек отлично знает нормы поведения и последующее за ним наказание, взрослый человек отлично понимает разницу между причиной и следствием. Понятие "воспитания" как раз в этом и заключается: объяснить, показать, научить. Но компьютерные игры тоже могут быть неплохими учителями. Веселыми и добрыми, жесткими и расчетливыми, аморальными и безнравственными. Последние — самые страшные, поскольку они демонстрируют детям, что "можно" бегать по улицам с битой и избивать прохожих, что "можно" ударить человека лопатой по голове, что осколком стекла "можно" вырезать противнику глаза. И все это без последствий! Без всяких последствий! Представьте себя ребенком, который впитывает окружающий мир, как губка, который котенком тычется во все эти "нельзя" и "почему". Представьте, что игра говорит вам, что так "можно". И ведь на самом деле можно! Вспомните американских детей, которые, переиграв в подобные игры, выходили на автостраду с отцовскими дробовиками и стреляли в проезжающие машины. Которые приходили в школу и расстреливали обидевших их товарищей из пистолетов. Почему? Потому что игра научила их, что так "можно", что это — простейший способ избавления от проблемы, что так "можно" неплохо развлечься. Потому что родители не предусмотрели, не успели объяснить, что эта мораль так похожа на реальность мира совершенно не вписывается в наши законы.

Знающие люди уже, вне всякого сомнения, догадались, какие игры я имею в виду. Это так ненавистные мне GTA3/VC, Postal2 и "свежачок" Manhunt.

GTA — за то, что она, предоставив в наше распоряжение огромный город, возможность колесить по нему и выполнять интересные задания, следуя незамысловатой сюжетной линии, дала возможность совершенно безнаказанно давить людей на улицах, избивать глупых прохожих и смеяться над никчемной полицией. Да, в мире GTA есть свобода, которая позволяет устраивать беспредел без последствий. Ребенок играет роль придурковатого гангстера, вынося всю свою примитивную агрессию на виртуальные улицы. Это страшно. Страшно наблюдать, как в клубах малыши планомерно молотят дубиной по искореженному телу случайного прохожего, пуская слюни с каждой новой лужей крови. Страшно смотреть, как они носятся с бензопилой, восхищенно шинкуя виртуальных человечков. Страшно видеть, как они ездят по городу с одной лишь целью — давить всех и вся. Но агрессия таким образом не выплескивается, она становится просто более направленной, ведь ребенок уже знает, как "можно" расправляться с обидчиками. И летят в разные стороны мусорные ящики, разбиваются стекла и... умирают люди.

Вышеперечисленные мной скандальные истории про уехавших в альтернативную реальность американских школьников известны если не всем, то, по крайней мере, большинству. И меня поразило странное отношение наших людей, которые отреагировали на это уже затасканными словами Задорнова "эти тупые американцы!". Не будьте столь категоричны, наивно полагая, что нас минула чаша сия. Похожие, пусть и не такие громкие, истории случались и в Беларуси. А так — акты вандализма и неадекватного поведения со стороны наших школьников, переигравших в такие игры, тоже можно перечислять очень долго. И если кому-нибудь эта тема действительно покажется интересной, то в одном из последующих номеров я обязательно приведу интервью с практикующим психологом, занимающимся этой уже (к сожалению) актуальной проблемой.

Я играл в GTA и сам прекрасно знаю, что это на самом деле очень качественная игра. У меня есть куча знакомых, которые перепроходили ее по несколько раз, открывая все секреты и прыгая на трамплинах. Но ни один из них никогда не баловался читами, выставляя свою аватару в качестве неуязвимого маниакального монстра. Однако в GTA есть такая возможность, и дети ею пользуются. Именно поэтому Mafia — это эталон стиля, сюжета и атмосферы гангстерской Америки, а GTA — веселый и пушистый гремлин, который в мгновение ока может переродиться в кровожадного монстра.

У Postal же есть всего один плюс: приятная графика. А из многочисленных минусов я бы отметил полную и безоговорочную безнравственность в обнимку с аморальностью. Люди, которые восхищаются похождением отморозка Чувака — больные, потому что ни один нормальный человек не будет в восторге от возможности сыграть свежеотрубленной головой в футбол, использовать кошку в качестве глушителя и мочиться на ноги проходящей мимо девушке, чтобы затем выпустить пулю в ее открывшийся от возмущения рот. Это отвратительно! В Postal2 нет ни одного действительно стильного момента. Все базируется на примитивнейшем американском юморе и бородатых стереотипах. Ах, да. Ведь Postal можно пройти, ни разу не выстрелив. Скажите, а много ли вы знаете людей, которые действительно честно, не из-за глупого спортивного интереса, прожили пять дней в шкуре недоноска? Ведь недоноском быть обидно. Подонком — уже приятнее. Вот и сидят за компьютерами дети, бегают с лопатами по виртуальным улицам и радуются своей примитивной крутости...

В принципе, на месте этой статьи должен был появиться обзор Manhunt. Но его нет, и не будет. Потому что игра, которая оказалась на поверку ординарным и корявым stealth-action, "завернута" на насилии. Убийства в ней показаны крупным планом, очень реалистично, с растекающейся по экрану кровью, с регулируемой степенью жестокости: от "просто жестоко" до "отвратительно".

Если вам нравится смотреть, как кому-то с хрустом всаживают лом в голову, как мясницким тесаком отрубают головы, как внутренности вываливаются из распиленного живота, как черепа разлетаются на части от ударов дубиной — вперед. Значит, придурки из Rockstars нашли своего товарища по разуму. Только постарайтесь отгородить от нее детей, потому что мне не хочется жить в мире, в котором неадекватные подростки будут нести смерть, следуя "рецептам" из Manhunt. А таковые точно найдутся. Некоторым достаточно всего один раз увидеть старшую сестру, целующуюся со своим кавалером, чтобы потом убивать всех девушек, похожих на нее. Человеческая психика — очень тонкая материя. Настолько тонкая, что никогда не знаешь, в каком месте она может порваться.

Признаюсь честно: я не смог заставить себя пройти Manhunt до конца и был неприятно удивлен, когда мой знакомец, увидев располагающиеся по монитору кровоподтеки, пришел в бешеный восторг. Он прошел ее... Точнее, заставил себя пройти, потому как это циничное откровенное насилие не способно принести удовольствие психически нормальному человеку. Хватит! Мы уже и так насмотрелись по телевизору на зверства террористов, чтобы виртуально идти по их стопам!

Как жаль, что разработчики компьютерных игр не проходят обязательное психологическое тестирование. Очень жаль, потому что в таком случае не было бы у меня повода писать эту статью. Но кто-то эти игры разрабатывает. Кто-то их издает. Кто-то их локализует. А кто-то в них играет.

Да, на самом деле игр из категории "M" (mature — для взрослых) очень много. Но выделил я только три игры, опустив все эти "мясные экшены" (Painkiller, Bloodrayne и т.п.), потому что эти игры навязывают роли борцов с нечистью (демоны, зомби, фашисты и пр.), и подсознательно "враг" у детей никак не ассоциируется с человеком. Есть, не спорю, шутеры, в которых приходится убивать и людей, но это преимущественно наркодельцы, террористы, мафиози и т.д. Пусть дети и не понимают до конца социальных проблем, но они подсознательно разграничивают "хорошо" и "плохо". GTA, Postal, Manhunt заставляют детей вживаться в роль полных подонков, которые просто для развлечения убивают простых людей. В этом случае подсознательно "враг" никак себя не проявляет. Но замещается понятием "Все люди — ничтожества. Я — самый сильный!".

Агрессия — неотъемлемый компонент человеческой природы, просто в ком-то она проявляется больше, в ком-то меньше. И любой человек может потерять контроль над собой, любой человек может на самом деле выйти из себя, потерять человеческое лицо и показать свою примитивную звериную сущность... И я думаю, что все когда-нибудь сталкивались с непреодолимым желанием убить кого-то, так что не буду вас провоцировать примерами. Я лишь хочу, чтобы вы поняли, что агрессия живет в каждом человеке. Что ее сдерживает до поры до времени? Для кого-то это законы, которые говорят нам "лучше не делай — будет хуже", а для кого-то — мораль, которая говорит нам "перед тем, как делать — пример на себя". И второй вариант предпочтительнее, потому как законы — это крайний вариант, который служит обществу для того, чтобы отсеивать из него всякую шваль. Убийцы, насильники, воры, мошенники — это уже не люди! На них не распространяются эти заковыристые формулировки "человек имеет право на...". И некоторые из них теряют право даже на жизнь.

Вспомним американские фильмы, где главные герои и их противники падают с небоскребов, подлетают на взрывной волне, ловят на грудь десятки пуль и улыбаются после того, как их со всего размаха ударили носом о дубовую стойку. Дети это видят. Мы это видели, когда были детьми. Мы видели умопомрачительные драки, в которых здоровяки мутузили друг друга свинцовыми трубами. Мы детьми смотрели на это и даже не представляли себе, что после одного такого удара реальный человек уже не поднимется... никогда.

Помню, как дети, насмотревшись на это, тащили на "классические" межрайонные разборки биты и железные прутья. Какой от этого был эффект, догадайтесь сами. Они (мы) не представляли себе последствий. Они (мы) не отдавали себе отчет. Но в результате этого некоторые, наименее удачливые, становились калеками на всю жизнь.

Но теперь подрастает новое поколение. Поколение, взращенное на видеоиграх, демонстрирующих почти реалистичную графику, брызжущую в разные стороны ослепительно-настоящей кровью, и чрезвычайно натуральную анимацию. О нет! Дети уже не смотрят на это! Они уже играют в это! Они вживаются в персонажей, и это уже не просто компьютерные модельки молотят друг друга, это они сами готовы сеять смерть среди людей самыми циничными способами!

А родители, которые купили своему ребенку похожую на Postal игрушку, не понимают сути проблемы. Играют детки и играют, что тут такого? Запомните, родители! Игры — это не всегда для детей, а в последнее время — иногда и не для детей! Вы же не будете подсовывать своему карапузу очередную фашистскую брошюрку или давать посмотреть "Бойцовский клуб" вместе с "Чистилищем" Невзорова на ночь глядя?

И здесь снова показывают свои зубки наши любимые пираты, которые "забывают" вешать на игры логотипы-ограничители, а если и вешают, то сугубо "E" (everyone — для всех возрастов)... Я был, честно говоря, в шоке, когда увидел версию Manhunt (игры, которая в большинстве цивилизованных европейских стран находится под запретом), на коробочке которой, счастливо оскалившись, висел именно этот значок, вместо жесткого "M". Это нормально?

Да, я категоричен, я это признаю. И я категоричен именно потому, что знаю, что я прав. Заложена ли изначальная агрессия в генах? Проявила бы она себя при другом стечении обстоятельств? Можно долго спорить, но я думаю, что не гены формируют образ мышления. Не они в ответе за мировосприятие. Поймите, я не имею в виду, что у всех вообще детей, которые играют в подобные игры, происходят сдвиги. Но даже если всего 1% детей сходит с ума — это уже много. Это очень много. Я ни в коем случае не пытаюсь сказать, что все зло — в играх. Просто подобные игры — еще один деструктивный фактор детской психики. К сожалению, мы пока не понимаем, насколько. Работы в этом направлении уже ведутся, но пока очень поверхностно. Насмотревшись на то, во что играют дети, пролистав кучу информации, которую психологи за это время разработали, я решил, что пора уже хоть немного заставить родителей думать. Хоть немного заставить думать разработчиков. Хоть немного заставить думать продавцов, которые подсовывают школьникам подобные продукты.

Lockust,
lockust@tut.by

КРЕАТИВ

Текстовый квест

своими руками

…глаза его отвисли, челюсть выкатилась из орбит…
Один хороший текстовый квест

Знаете, какое первое желание студента или школьника, едва овладевшего азами программирования? Нет, не стать Биллом Гейтсом… это приходит позже :-). Написать собственную игру, неважно какую, хоть Тетрис, хоть Quake, ведь главная причина такого желания — приобрести авторитет в собственных глазах. Так вот, прочитав это вступление, угадайте с трех раз, чем мы сегодня будем заниматься? Да, писать собственную игру. Ну, не StarCraft и даже не Unreal, так что в TOP-10 она может и не попасть, но ведь это не есть наша нынешняя цель. Короче, господа хорошие, мы с вами пишем текстовый квест.

Несмотря на общепринятое мнение, что текстовые квесты были первым жанром компьютерных игр, на самом деле все было не так. Первая компьютерная игра — Space War — была написана группой американских студентов в 60-е годы. Это была межзвездная война двух кораблей, между которыми находилась черная дыра. Довольно оригинально на то время, хотя и не очень, учитывая буйное помешательство тогдашнего поколения на научной фантастике.

Если вы считаете, что текстовые квесты — пережиток прошлого, то глубоко заблуждаетесь. Во-первых, они куда интеллектуальнее и интереснее, чем всякие там тетрисы, арканоиды, пасьянсы и Die Hard'ы. Во-вторых, я играл во многие новые текстовые квесты и почти все они мне более или менее понравились. Перед написанием собственной игры советую посетить сайты http://www.text-adventure.narod.ru и http://rusgames.boom.ru и накачать оттуда массу интереснейших вещей.

Предлагаю начать. Итак, сначала о том, что нам потребуется. Нам нужен компилятор языка C++ (рекомендую Borland C++ версии 2-3.1) и азы языка C++ (многого от вас не потребуется, все то, что нужно, можно найти в популярных изданиях). Будем считать, что все это имеется в наличии, и приступим к написанию собственной игры.

Сначала — главная концепция. Игра построена на общении пользователя с машиной — он вводит команду (например, "взять топор"), а компьютер анализирует введенную строку, находит в ней команду ("взять") и предмет действия ("топор"). Затем на экран выводится сообщение, адекватное введенной команде (например, "я подобрал топор" или "он мне не нужен"). Многие текстовые квесты не запрограммированы на распознавание конкретной фразы, они ищут ее элементы во введенной команде. Иначе говоря, алгоритм выглядит не так:

```
if(user_command=="взять     топор")
printf("Мне не нужен топор");
```

а так:

```
if(find("взять")   1&&find("топор")   =1)
printf("Мне не нужен топор");
```

Здесь find(char *what_to) — это условная, несуществующая (пока) функция, которая выполняет поиск слова what_to во введенной пользователем строке и возвращает значение 1 при удаче. Преимущество этого алгоритма в том, что пользователь может ввести и "взять топор", и "я думаю, надо бы взять этот топор", и программа в обоих случаях даст положительный результат.

Еще один распространенный алгоритм заключается в анализе только первых трех-четырех букв, что позволяет отсекать окончания слов.

Сейчас мы опишем искомую функцию find, выполняющую оба алгоритма, и функцию input_(), которая позволяет производить ввод команды (а-ля scanf() или cin>>, только вводимое слово не прерывается на пробеле). Итак:

```
#include<stdio.h>
#include<conio.h>
void input_(void);
int find(char *what_to); /*Прототипы наших функций*/
int x, xy; /*Вспомогательные переменные*/
char user_command[100]; /*Переменная команды, вводимой пользователем*/

void main(void)
{
/*Здесь у нас код самой игры */
}
int find(char what_to[4]) /*Длина слова для поиска — 4 буквы (позволяет отбросить окончания слов)*/
{x=0;
do{
if(user_command[x]   what_to[0]&&user_command[x+1]- =what_to[1]&&
user_command[x+2]=what_to[2]&&user_command[x+3]==what_to[3]) return 1;
x++;
}while(x<100);
}
/*А сейчас — функция input_()*/
void input_ (void)
{x=0;gotoxy(1,17);clreol();printf("-->Enter the command:");
/*Команда вводится в нижней области экрана, оставляя верхнюю для текста. Каждая новая команда стирает предыдущую */
do{
xy=getche();
user_command[x]=xy;
x++;
}while(xy!=13); /*13 — скан-код клавиши Enter*/
x=0,
}
//HAPPY END
```

Так вот. Если чего-то недопоняли, лучше вернитесь к этому месту сейчас. Лишний раз перечитайте код, чтобы трудности не возникли позже. Теперь, когда функции уже описаны, приступим к написанию собственно программы. Первое, что нужно сделать, это заставка. Не обязательно графическая. Сгодится, например, и такой вариант:

```
void main(void)
{
printf("______________________________\n"),
printf("_______Neverland  III______\n");
printf("_____a  text-adventure_____\n");
printf("___BY  PUPKIN VASILY____\n");
printf("____All  rights reserved____\n");
printf("______________________________\n");
/*Далее исходники непосредственно игры*/
}
```

Выглядит, кстати, вполне сносно. Далее — сама игра. Ее создание — процесс очень творческий и интересный (даже лучше, чем битвы в Unreal :)).

Для начала разберемся с типами text-adventure. Вообще-то, классификацией игр этого жанра никто особо не занимался и заниматься не собирается, но каждый, кто играл хотя бы в несколько тестовых квестов, знает, что они бывают лабиринтовыми и линейными. Есть еще и третья категория — линейно-лабиринтовые (например, THE ADVENTURE OF GREAT HERO VASYA by Elf Dillm). Линейные квесты создаются по принципу: пока не пройдешь эту сцену, на следующую не попадешь. В лабиринтовых пользователю приходится блуждать по коридорам и собирать необходимые предметы. Линейно-лабиринтовые — это те, в которых встречаются как линейные сцены, так и лабиринтовые (впрочем, несложно было догадаться из названия).

Какую бы стезю вы ни выбрали, не увлекайтесь: едва ли кто-нибудь будет мучиться над непроходимым линейным квестом длиной 500 эпизодов. Навряд ли кто-либо хочет блуждать по восьмиэтажным лабиринтам, каждый этаж 100x100 клеток. Но оставим стилистику игры на ваше усмотрение и примемся за ее написание.

В принципе, всех указанных выше алгоритмов вполне достаточно, чтобы написать хороший линейный quest. Оформление и сюжет — дело вашего вкуса.

А вот с лабиринтами у нас все обстоит несколько иначе. Как правило, лабиринт задается таким образом:

```
char * lab[2][2];
lab[0][0] -"описание локации 0x0
вашего лабиринта";
lab[1][0]="описание локации 1x0
вашего лабиринта";
lab[0][1]="описание локации 0x1
вашего лабиринта";
lab[1][1]="описание локации 1x1
вашего лабиринта";
```

Для перемещения по лабиринту можно использовать такой алгоритм:

```
int won=0, posx=1, posy-1;
do{
printf(o[posx][posy]);
ent();
if(find("east")= =1&&posx= =1)printf("No way any further!");
else if(find("west")= =1&&posx== 0)printf(",, No way any further!");
else if(find("sout")= =1"&&posy= =1)printf(",, No way any further!");
else if(find("nort")= =1&&posy= =0)printf(",,No way any further!");
else if(find("east")= =1)posx++;
else if(find("west")= =1)posx--;
else if(find("sout")= =1)posy++;
else if(find("nort")= =1)posy--;
/*И еще, еще, еще строки кода */
}while(won = =0);
```

Пожалуй, это все. Удовольствие собственноручной разработки игры (с возможным использованием кусков кода, напечатанных в этой статье) оставляю вам. Единственный барьер, который может возникнуть у вас на пути — слабое знание C++. Но разве такая благородная цель, как написание собственной игры, не стоит нескольких недель усилий, направленных на изучение программирования? Впрочем, есть и еще одна ограничение — рамки вашего воображения. Но тут уж ничего не сделаешь…

Желаю творческих успехов.

Михаил Федотов
aka kype@R

P.S. Если вас не интересуют текстовые квесты, то можно, используя описанные выше функции find() и _input(), написать нечто вроде электронного собеседника — создать солидную базу данных слов и описать реакцию компьютера на их ввод.

КИНО

Старски и Хатч

Название в оригинале: *Starsky & Hutch.*
Жанр: *комедия.*
Копия: *экранка.*
Продолжительность: *93 мин.*
Режиссер: *Тодд Филлипс.*
В ролях: *Бен Стиллер, Оуэн Уилсон, Снупп Дог, Винс Вон.*

Время римейков и экранизаций. Именно так можно охарактеризовать положение дел в кинематографе начала 21 века. Никогда еще не выходило столько переделок старых хитов и экранизаций популярнейших комиксов. А сегодня еще один "римейк". Фильм снимался на основе популярного сериала 70-х, кроме которого еще существует компьютерная игра и, кажется, даже серия комиксов.

Начать, конечно же, стоит с лиц, исполняющих главные роли — они известны всем. Судьба в очередной раз свела их на съемочной площадке. Правда, теперь они не соперники, а напарники, причем, — самые что ни на есть полицейские. Чем же им предстоит заниматься на протяжении всей ленты?

Сюжет крутится вокруг крупной партии экспериментального кокаина — порошка, которым пудрят носы. Он был разработан американскими умельцами таким образом, что, не теряя своих столь ценимых торчками всего мира свойств, абсолютно избавился от запаха, благодаря чему его не могут обнаружить полицейские ищейки. Главарь мафиозной группировки (В.Вон), владеющий этим секретом, созывает бандюг со всего света, дабы продать им столь желанный товар.

Разумеется, наши герои должны ему помешать. Но вначале им нужно оказаться в одной упряжке, и капитан полицейского управления дает им такую возможность. Справедливо рассудив, что двум раздолбаям-копам лучше работать вместе, дабы они могли поменьше всего раздолбать, он делает их напарниками. На протяжении всего фильма он еще не раз пожалеет о своем решении.

На юмор работает старый и хорошо проверенный способ — героям все удается совершенно случайно, исключительно из-за природного везения, без которого быть бы им, в лучшем случае, клерками. Постоянно попадая в дурацкие ситуации, ребята "виртуозно" из них выкручиваются, зачастую запутывая все еще больше. Также присутствует целая линейка побочных сценок, в которых высмеиваются кинематографические клише (сценка с одеванием микрофона) и делается отсыл к классическим лентам 70-х (сценка на дискотеке — к "Лихорадке субботним вечером" с Траволтой).

Вывод: можно только порадоваться появлению настоящей комедии, в которой каждый найдет что-то свое. Фильм балансирует на грани между чистой комедией и полицейским боевиком, не скатываясь ни туда, ни обратно. Но самое главное — после просмотра остается хорошее настроение. А что еще нужно?

Highcoaster, highcoaster@list.ru







21 грамм

Название в оригинале: *21 grams*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Алехандро Гонзалез*
В ролях: *Шон Пенн, Наоми Уоттс, Бениссио дель Торро*
Продолжительность: *2 ч. 04 мин.*

Сколько стоит один сантиметр пережатой в автомобиле педали газа? Сколько весит один последний телефонный звонок? Пять центов. Или 21 грамм. Система исчисления не играет никакой роли, когда речь заходит о человеческой душе. Потому что она тоже весит 21 грамм.

Непростое кино. Много раз режиссеры пытались показывать сюжет не в той хронологической последовательности, в какой он происходил. Бывало, покажут финальные кадры, затем отмотают пленку на несколько часов/дней/месяцев назад и подробно распишут, как все к этому шло. Бывало, несколько историй велось параллельно, и только в конце зрителю давалась возможность увидеть, как все они между собой связаны. Даже полностью снятый задом наперед фильм — и тот мы видели. Фильмом "21 грамм" этот перечень замкнулся. Здесь все события порезаны на мелкие кусочки и скармливаются зрителю как попало, без всякого, казалось бы, смысла. Первые двадцать минут вообще непонятно, что происходит. Следующие десять пробуешь искать объяснения всякой мистикой. И только минут сорок спустя начинаешь догадываться, в чем дело. Ощущения потрясающие — зритель сам выстраивает в голове логическую цепочку, сопоставляет в уме увиденные кадры и по кирпичику выкладывает сюжетную мозаику. От сознания того, что до всего дошел сам, становится приятно. А затем проникаешься к режиссеру и сценаристам уважением — оригинальная задумка и отличное воплощение...

Игра актеров без малого безупречна. Правда, осознаешь это тоже ближе к концу. Особенно здорово играет Шон Пенн — все же не зря, не зря ему Оскара дали. Хотя золотая статуэтка сама по себе — не показатель. А вот то, что весь зал ему аплодировал стоя... Многие монстры американского кинематографа добились этого только после смерти.

- Сложное, умное и оригинальное кино. Не могу сказать, что сильно задумываешься после его просмотра, так как никаких особых философских вопросов он не поднимает, но во время самого зрелища голову ломаешь постоянно. Единственным противопоказанием к ознакомлению с фильмом можно считать патологическое неприятие зрителем unhappy end'a.

Highcoaster

Невезучие

Название в оригинале: *Tais-toi!*
Жанр: *комедия*
Режиссер: *Франсис Вебер*
В ролях: *Жерар Депардье, Жан Рено, Андре Дюссолье, Ришар Берри, Леонор Варела, Тикки Ольгадо, Орельен Рекон*
Копия: *DVD*
Озвучка: *полный дубляж*
Продолжительность: *92 минуты.*

Наступает время, когда становится тошно от приторных американских комедий, когда приедаются и немногочисленные российские "смешилки", когда хочется чего-то нового, непошлого, доброго и, главное, смешного. И "Невезучие", недавний продукт французских кинематографистов, является именно тем, чего просит душа. Этот фильм — лучшая комедия, которую я видел за последнее время.

"Невезучие" рассказывают зрителю историю о том, как наемник мафии Руби (Жан Рено) в один прекрасный день умыкнул у своего шефа 20 миллионов долларов. Решив не скрываться от бравых полицейских, он спрятал деньги в тайник и дал себя спокойно схватить. За решеткой в это самое время в очередной раз оказался здоровяк Квентин (Жерар Депардье) — наивный, но обаятельный идиот в прямом смысле слова. Он своими задушевными речами уже успел довести до ручки с десяток сокамерников. И предприимчивый комиссар решил подсадить его в камеру к "крепкому орешку" Руби, дабы выведать тайну местонахождения денег. Так судьба сводит вместе интеллектуала-преступника и идиота-добряка. Далее они совершают побег, и, скрываясь от полиции, Руби пытается вернуть деньги и добраться до мафиози, чтобы отомстить ему за смерть своей возлюбленной. Квентин же, признав в Руби настоящего друга, всюду следует за ним.

Поскольку это комедия, все здесь разбавлено огромным количеством веселых шуток. И надо отметить, что все они вызывают искренний смех, смех от души. Многие шутки хочется запомнить и потом поделиться ими со знакомыми.

Главное же достоинство фильма — в актерской игре. И если роль Рено сама по себе достаточно статична и стандартна, то персонаж Депардье является главной "плюшкой" фильма. Этот здоровяк со своим наивным взглядом, доверчивой натурой и верным, самоотверженным сердцем с первых же кадров притягивает внимание зрителя. По-настоящему хочется верить ему, переживать за него. Его непосредственность и открытость являются лучшим поводом для доброго смеха.

Немаловажную роль в создании атмосферы фильма занимает режиссерская работа. Вебер смог снять так, чтобы максимально украсить и усилить комичные моменты фильма, а также придать ему необычность. И это ему удалось. Игра с камерой и показ отдельных эпизодов — это, несомненно, дополнительные плюсы картины.

Таким образом, мы получили веселую, интересную и запоминающуюся комедию (нечастое явление на экранах, кстати). Посему, всем любителям хороших комедий стоит ознакомиться с нею при первой же возможности.

Игорь "Garrick" Станкевич
Fiery_g@rambler.ru



ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Blood

Жанр: *кровавый 3D-шутер*
Официальный сайт игры: *http://blood.lith.com/*
Разработчик: *Monolith Productions Inc. (www.lith.com)*
Издатель: *GT Interactive Software (www.gtinteractive.com)*
Год издания: *1997*
Операционная система: *MS-DOS 6.2 или выше*
Минимальные системные требования: *Pentium: 75MHz, 16MB памяти, 65MB на диске, звуковая карта Sound Blaster 100% Compatible, видео VGA 256-color, 4X CD-ROM*
Поддержка multiplayer: *Network до 8 игроков, Modem, Serial Game.*

В свое время Blood был единственным 3D-шутером, который тянули наши слабенькие компы, но при этом была возможность играть по сети. А это многое значит для геймера. Вскоре многие стали не то что фанатами Blood, а фанатиками, не мыслящими свою жизнь без нее. Персонажи в игре спрайтовые, но это даже является преимуществом перед полным 3D: не так реалистично и страшно, как должно быть. Вся игра наполнена мистическим ужасом. Чего стоит маниакальная атмосфера, создаваемая оригинальными орудиями убийства, множествами монстров и упырей, огромными уровнями для прохождения и единственной целью убить всех врагов, а их немало...

Предыстория

Главным героем игры является стрелок Калеб с Дикого Запада. Родился он в местности, известной своей жестокостью и насилием: в западном Штате Техас в 1847 году. Действие игры и происходит именно в эти времена. Калеба убивают служители некого темного культа и приносят в жертву Чернобогу, которого хотят впустить в этот мир. Через двадцать лет после своей смерти Калеб воскресает и становится вампиром. Он мстит культу Чернобога. Ему не страшна смерть, потому что он уже мертв.



Игра

Все начинается в морге, где Калеб оживает в теле мертвого неизвестного человека и со словами "I live again!" начинает войну против культа. Ему предстоит встретиться с множеством чудовищных и адских созданий Чернобога, коих на пути Калеба будет предостаточно. Это и гадкие крысы, в которых трудно попасть из автомата, безобидные летучие мыши, пауки и паучьи самки, зомби с топорами, вылезающие из-под земли, жирные мясники, гаргулии из плоти и крови, швыряющие в вас кости и любящие подлетать сзади и рвать плоть своими большими когтями. Есть и каменные гаргулии — это уже не шуточки: стреляют глазами и убивают насмерть. Это и Cultists — служители культа Чернобога, чудаки в халатах, вооруженные обрезами и автоматами Tommy, а также связками динамита, огнедышащие псы, угри, больше похожие на пираний. Жаберные твари, что-то вроде амфибий. Отрубленные руки, бегающие на пальцах: стоит одной из них прыгнуть на шею — удушит, и нет спасения, так что лучше сразу замочить. Смерть с косой, но ее все-таки можно убить, как гласит один из эпизодов игры "Even Death May Die". Огромные двуглавые собаки, пускающие из пасти настоящий напалм — тяжело такую здоровую собачку из того же напалма убить.

В конце каждого уровня — сводка о количестве убитых монстров и найденных секретах из общего числа существующих на карте, примерно около сотни упырей различной масти и пять-десять секретных мест.

Blood состоит из четырех эпизодов, плюс эпизод, предназначенный только для BloodBath (смотри ниже). В каждом около восьми уровней, в которые также можно играть по сети. В конце каждого — тяжелое сражение с одним из сильнейших врагов, например с каменной гаргулией, двуглавым огнедышащим псом или с паучьей самкой, а в последнем эпизоде — со всеми вместе и с самим Чернобогом в придачу. Пять уровней сложности для прохождения.

"Оружие маньяка"

Всего десять типов, не учитывая того, что динамита — три различных вида. Каждое оружие имеет обычный и альтернативный огонь.

1) Нет оружия лучше вилки: один удар — четыре дырки. А в данном случае — **вилы**, они всегда под рукой и никаких боеприпасов не требуют. Ради прикола я со своими друзьями в мультиплеере устраивал сражения 1x1 на вилах.

2) Вместо пистолета — **сигнальные ракеты**. Cultist`у хватает одного патрона, чтобы ойкнуть и через пару секунд загореться ярким пламенем и начать бежать на вас, крича в ярости какие-то непонятные фразы. Будьте осторожны, такое чудо может и вас поджечь.

3) **Обрез**. Лучше альтернативный огонь: стреляет с обоих стволов и сразу перезаряжает. А если у вас режим двойного оружия, то на максимальном уровне сложности гарантированно сносит зомби голову.

4) **Автомат Томми** — любимое оружие гангстеров 20-х годов. Хорош против Cultists`ов.

5) **Напалм** — вот это действительно мощь. Боеприпасы — канистры с бензином. Встретится парочка зомби — и нет этой парочки, точно ветром сдуло.

6) **Связки динамита**. Всего три вида: простой динамит поджигается зажигалкой и взрывается при столкновении с чем-нибудь, динамит с дистанционным взрывателем и динамит, взрывающийся при приближении, работает как мина: мимо не пройдешь.

7) **Аэрозольный баллончик**. Не пробовали струю аэрозоля на зажигалку направлять?

8) **Тесла** — электропушка. Против электрошока никто не устоит.

9) **Пожиратель жизней**. Наверное, это супероружие: стоит раз задеть врага в мультиплеере — и ему крышка, тем более работать может за счет здоровья Калеба (только бы оно не закончилось), а при удачном попадании, наоборот, добавляет оное. Вечное оружие получается!

10) **Кукла Вуду**. Представьте, что враг и является этой самой куклой, ну и колите его иглой со всей силы. А то и вообще альтернативным огнем пару зомби за раз умертвить можно.

Кровожадность

Поразительно количество крови, которое можно извлечь из всех тварей, замазать ею все стены, пол и даже, если постараться, потолок. Особое внимание следует обратить на обезглавленные трупы, валяющиеся везде по уровню: если пырнуть такой вилами — разлетится на мелкие кусочки. После данной процедуры среди того, что осталось от трупов, может быть найдено сердце, которым можно поправить здоровье. Упыри, подорвавшиеся на динамите или напалме, разлетаются, оставляя яркие красные пятна крови на земле. А обрез так и сносит головы, а кровь багровым фонтаном хлещет из шеи во все стороны. А потом можно азартно поиграть чьей-нибудь головой в футбол. Кстати, в мультиплеере есть уровень с футбольным полем для такой игры, "Fun With Heads" называется. Большое количество пятен и луж крови, обезглавленных тел, оторванных рук и ног составляет немалую долю оформления уровней. Видать, Cultist`ы постарались. Будет уровень с больницей, где можно найти палаты с надписями типа Leprosy, Scabies, Syphilis Ward и и т. п. Вообще, все уровни реализованы с каким-то маниакальным юмором. Все движения персонажей тщательно анимированы в спрайтах и выглядят достаточно впечатляюще. Звук тоже с юмором. Вот некоторые фразы Калеба: "Rest in pieces" (какая разница pieces или peace — никакой для Калеба), "I love the smell of napalm in the morning", "All I want's a friend", "No one wants to play with me", "Ooh, fresh victims for the ever growing army of the undead", "Wow! This promises to be fun" и многое другое.

Мультиплеер

Blood поддерживает многопользовательскую игру по локальной сети до восьми участников, модемную игру один на один и игру посредством соединения через com-порт, тоже один на один. Режимы игры: кооперативное прохождение уровней (игроки против тварей армии Чернобога), игра на флаги и, наконец, самая крутая вещь: BloodBath (переводится как кровопролитие или кровавая баня, кому как нравится) — все против всех. К сетевой игре нельзя присоединиться, если она уже существует, можно только создать свою игру. Сперва выбирается количество игроков и тип соединения. Запускается специальная программа, производящая поиск по сети, и, когда все участники найдены, управление передается в Blood. А если негде поиграть по сетке — дозванивайся к другу через модем или соединяйся через com-порт.

Вот некоторые вещи, которые можно вытворять в BloodBath. Вы когда-нибудь пробовали добить противника через пару секунд после своей смерти? Да где это видано! У оппонента после вашей смерти остался приличный запас оружия, и нестись на него сразу же после респавна — это в прямом смысле самоубийство, если ты, конечно, не какой-нибудь там супермен. А в BloodBath это можно сделать даже без оружия. Есть две прикольные вещи из множества остальных, которые помогают это реализовать. Первое: есть грань между жизнью и смертью, когда здоровья ноль, а ты стоишь на коленях и шатаешься из стороны в сторону, а на экране все перемешалось и плывет неизвестно куда. Ты жив, но в шаге от смерти. Такое состояние называется JO-JO. Теперь остается быстро жать на пробел и молиться, чтобы никто не снес башку. И, может, через несколько секунд ты преодолеешь эту грань и судьба подарит тебе всего лишь 1 health, а дальше сам крутись. Можно даже в консоли написать jojo и посмотреть, что это такое: ходишь как пьяный — у самого голова может закружиться. Второе: как я писал раньше, можно играть головой в футбол. Сражаешься с противником, ранишь его, например, из обреза, а он тебя — из напалма. Ты убит, а у него JO-JO. Сразу же респавнишься и бежишь туда, где враг пытается выжить. Достаточно всего лишь подбежать к нему и врезать с ноги или вилами пырнуть — голова летит в сторону, и вы квиты. Вот как происходит возвращение из мертвых и кровавая месть. И еще есть много ситуаций, которых не встретишь ни в одной другой игре.

Кооперативное прохождение уровня — тоже интересная вещь. Трудно одному — можешь пройти вместе с друзьями.

Игра на флаги укрепляет командный дух. Максимальный состав — четыре игрока. Программа сама назначает, кто в первой команде, а кто во второй. Здесь важна согласованность действий: кто-то захватывает флаг противника, кто-то прикрывает, а кто-то охраняет флаг команды, ведь очки добавляются, только если на шесте флаг команды и флаг противника. За успешную "операцию" дается 10 очков. За убийство противника плюс 1, за своего — минус 1.

Blood — отличная игра для любителей черного юмора. Жанр 3D-action значит действие, а в Blood это действие и есть. И нельзя даже упоминать о Postal 2, когда речь идет о Blood — здесь нет лопаты, зато есть вилы и отличный мультиплеер, где можно сражаться и соревноваться. Несмотря на то, что это довольно старая игра, реализованная на MS-DOS и спрайтах, у нее есть свои преданные фанаты.

Qman, qman@bigmir.net

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Привидение Тимми

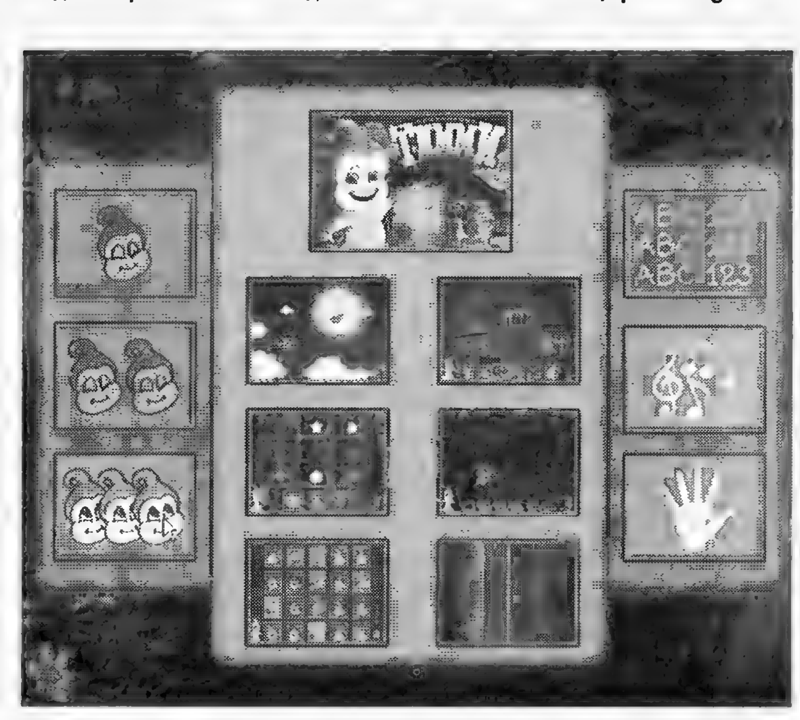
Издатель: *Prelusion*
Локализация: *Media 2000*
Системные требования: *Windows 95/98/ME/2000/NT4.0 (с Service Pack 5), P-266 МГц; 32 Мб RAM; видео 4 Мб; DirectX® 7.0.*
Количество дисков: *1*
Рекомендуемый возраст: *подходит для детей от 3 лет до 5 лет*
Оценка: *8.*

Вместе с маленьким привидением Тимми вам предстоит заняться поиском сокровищ на одном из островов Карибского моря. Новое рисованное приключение имеет интересный сюжет, а для выполнения заданий вашему ребенку придется проявить себя настоящим детективом. При этом подразумеваются начальные знания математики. Игра относится к классу ненавязчиво обучающих программ, тренирует память.

В игру встроено 6 мини-игр, доступ к двум последним откроется после выполнения основного задания. В одной из них малышу Тимми нужно помочь разобраться со звуками (угадывая шум дождя, бренчание гитары, мяуканье кошки и сопоставляем их с картинками, на которых изображены эти животные, предметы или явления). За мою игровую практику это первый случай подобной головоломки для маленьких. Есть также мини-аркады с элементарным управлением. В целом, предлагаемые головоломки и мини-игры по уровню сложности хорошо подходят и для дошкольной аудитории. Графика вполне приемлемая, без лишних наворотов. Звук, как и в большинстве подобных игр, хорош. Переведено и озвучено все, причем очень качественно и профессионально. Характерной особенностью игры является возможность установки как русской, так и английской версии — на тот случай, если нужно привить ребенку начальные навыки английского языка.

Prof

Диски для обзора предоставлены точкой в Салоне Рагнеда на Немиге.



КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Отборочные турниры Беларуси на ESWC 2004





В этом году киберспортсмены Беларуси впервые получили шанс проявить себя на мировой арене, а именно — на чемпионате мира во Франции Electronic Sports World Cup 2004. Российская организация "Союз-КиберСпорт" приобрела права на проведение квалификации не только в своей стране, но также в Латвии, Литве, Эстонии и в нашей с вами "синеокой".

Событие, именуемое ESWC.Belarus, было поручено провести белорусскому киберспортивному ресурсу www.eSportBy.com, а уже после оглашения дат и мест проведения отборочных к организаторам присоединилась Белорусская Федерация Компьютерного Спорта (БФКС). Была выбрана оптимальная система, хорошо зарекомендовавшая себя в Беларуси по предыдущим турнирам, проводимым под эгидой БФКС: вначале проводились квалификационные чемпионаты в каждой из областей, а затем прошел финал в Минске среди победителей. Дисциплины, выбранные для нашей страны, не явились ни для кого откровением, — Беларусь получила право представить во Франции лучшего варкрафтера и лучшую команду по Контр-Страйку. Кроме того, французы объявили о приглашении нашей страны на специальный invite-only турнир Quake 3 Masters. Капитаном нашей сборной кваkеров за особые заслуги перед родным отечеством был выбран знаменитый V4'Keep3r — именно ему организаторы ESWC доверили право отобрать на эту игру четверку лучших представителей нашей страны.

Теперь непосредственно о финале, проходившем 22-23 мая в столичном клубе OriOn. В субботу, 22-го мая, 16 лучших игроков в Warcraft 3 выясняли, кто же достоин отправиться в страну мушкетеров. Фаворитами были минские крафтеры, главным же — V4'Pro-Human. Почему именно он? Все очень просто — буквально за два дня до заветной субботы, в результате усиленных тренировок, им был получен 44-ый уровень на европейском сервере battle.net (максимальный 50-ый на то время имел только один игрок). В день финала Pro-Human занимал на нашем континенте 21-ое место! Кстати, крафтер, долгое время удерживавший первое место в Европе и имеющий тот самый 50-ый уровень, в этот же день выиграл отборочные ESWC.Russia и отправится во Францию вместе с нашим победителем на одном автобусе! Речь, конечно же, идет об известнейшем российском прогеймере aT-Deadman'e.



На фото слева направо: NightWolf (победитель), Sashok, Mastak1lla, Hz.Point (2-ое место)

Фавориты фаворитами, а борьба за единственную путевку в "Орионе" разгорелась действительно нешуточная. Уже во втором туре Pro-Human был выбит в лузера игроком из Витебска с поэтичным ником Klop. Дальше — больше. Минские игроки явно были не готовы, что Гомель, Брест и Витебск продемонстрируют такой высокий уровень игры. И только NightWolf сражался за столицу как волк, не оставляя шансов противникам — он и стал в итоге победителем, проиграв за весь турнир всего раз. Финальное распределение мест выглядит следующим образом:

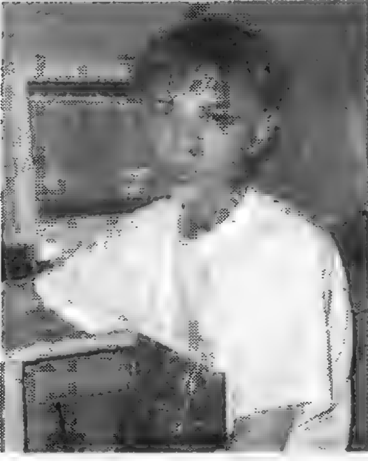
1 место — OriOn.NightWolf (Минск, Night Elf) — поездка на финал ESWC 2004

2 место — hz.Point (Гомель, Undead)

3 место — Sk.NightMaRe (Брест, Undead)

4 место — FyRE- (Брест, Orc)

5-6 места — v4^pro.Human (Минск, Alliance), Klop (Витебск, Orc)



Sk.Nightmare (3-е место)

После турнира был организован шоу-матч между командами Минска и регионов на призы www.eSportBy.com. Столичные игроки жаждали реванша за обидные проигрыши и были настроены очень серьезно. А NightWolf'y никому ничего доказывать не надо было, и победитель турнира решил не выступать за Минск. Как он позже сказал, он и так был уверен в их победе — а напрасно, региональные игроки опять оставили столичных ни с чем. Всего было сыграно три дуэли и две командных игры 2 на 2, общий счет 3-2 в пользу команды регионов.

На следующий день прошел финал уже по дисциплине Counter-Strike (5x5). Восемь команд оспаривали право отправиться на ESWC 2004. Фаворитами тут тоже считались минчане, в частности, команда Taran2L, отлично зарекомендовавшая себя даже в России. И здесь, как и днем ранее, главный претендент на победу был отправлен в лузера командой из Полоцка Aura уже во втором туре. Причем, тот матч Аурой был выигран, как говорится, в одни ворота. Позже Taran2L мог реабилитироваться, но и в финале лузеров они ничего не смогли поделать с полоцкими киберспортсменами, проиграв с общим счетом 13-1! Чемпионат получился интересным и непредсказуемым — разгромные счета чередовались с очень напряженными играми: тот же Taran2L сыграл с брестской командой MouseSport (ex-SkyLine) три(!) овертайма. Но расхожее мнение о том, что дома и стены помогают, на этом минском финале оправдалось сполна — команда клуба OriOn (в котором, напомню, финал и проходил) очень уверенно и стабильно прошла весь турнирный отрезок, завоевав в итоге путевку на Чемпионат Мира во Францию.

Вот финальные результаты отборочных по Контр-Страйку:

1 место — OriOn (Минск) — поездка на финал ESWC 2004

2 место — Aura (Полоцк)

3 место — Taran2L (Минск)

Ну, а шоу-матч между командами, составленными из лучших игроков Минска и регионов, в этот раз был выигран столичными страйкерами.

В целом, отборочные ESWC. Belarus прошли на высочайшем уровне, в чем, конечно же, огромная заслуга админов клуба — Андрея Сендевича (официальный представитель ESWC в Беларуси) и Дениса Кушнерова (главный судья чемпионата). Впервые в нашей стране сразу два сайта вели с мест событий онлайн-репортаж, вызвавший огромный интерес. Несомненно, ESWC.Belarus стало эпохальным событием в истории нашего киберспорта и, будем надеяться, дало толчок к его еще более стремительному развитию.

Теперь остается только пожелать удачи нашим игрокам во Франции. Финальная часть ESWC 2004 пройдет с 6 по 12 июля в городе Пуато, а сражение за призовой фонд более чем в $200.000 развернется между представителями 50-ти стран! Будем с нетерпением ждать и надеяться, что первое появление киберспортсменов из Беларуси на мировой арене наделает много шума...

Все демки и реплеи, интервью с победителями, а также развернутый репортаж с финала ESWC.Belarus можно найти на сайте **www.eSportBy.com.**

Фото Elline

Веселый июль в Гродно

Лето! Лучшая пора для отдыха и веселья. Когда еще, как не летом, можно расслабиться и позволить себе отдохнуть как от учебы-работы, так даже и от серьезных прогеймерских турниров. Даешь веселые чемпионаты! Пожалуйста — в Гродно в июле пройдет аж 2 таких турнира.

Первый — КонтрСтрайк-Марафон. Он стартует 28 июня и продлится до 18 июля. Для участия нужно просто поиграть в клубе в родную Контру, и можно уже готовиться получать призы, потому как выдаваться они будут по результатам рейтинга каждого дня. А по результатам рейтинга недели можно будет уже получать не только призы, но и дипломы.

Кроме того, награды будут раздаваться и по результатам рейтинга всего марафона (даже не самые удачливые получат поощрительные призы)! Но главное — 25 июля 22 лучших игрока схлестнутся между собой в веселой и беспощадной двухчасовой зарубе, чтобы поделить 18 финальных призов. Во время финала можно будет отведать бесплатные напитки, сделать фотки на память.

Пройдет подведение итогов конкурса на лучший рисунок на тему КонтрСтрайка и конкурс на игру вслепую(!). Кстати, девушки, поучаствовавшие в Марафоне, будут премированы просто за сам факт участия. Более подробно об условиях Марафона смотрите на сайте клуба Trinity (www.TrinityClub.narod.ru) или непосредственно в самом клубе.

Второй — Веселый Чемпионат по Need for Speed Underground, который также пройдет в клубе Trinity. Чемпионат будет состоять из 3 предварительных этапов (11, 18 и 25 июля) и одного финального (1 августа).

На предварительных этапах народ будет зарабатывать не только призы, но и очки на участие в финале, где снова будут бесплатные напитки, фотки, конкурс "нащечного" граффити и другое веселье.

Девушки будут участвовать бесплатно и, кроме того, получат дополнительные призы. За более подробной информацией снова идите на www.TrinityClub.narod.ru или в сам клуб.

А для тех, кому и этого мало, могу по секрету сообщить, что 23 июля клубу Trinity исполнится 7 лет. И есть сведения, что в этот день в клубе как минимум будут скидки (девушкам, как обычно, побольше), а может, и что-нибудь еще интересное...

Clear

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

"Блицкриг" в Беларуси

В Беларуси появились в продаже первые колоды и бустера ККИ "Блицкриг". Эта коллекционно-карточная игра является продолжением и развитием "Сталинграда". На этот раз действие происходит в 1939-1940 гг. на Западном фронте. Уже вышло четыре колоды (по одной для Англии, Франции, Польши и Германии). Однако, как и ранее, в игре будет всего две стороны. Первая — союзническая, вторая — немецкая. Союзническая создавалась с таким расчетом, чтобы можно было использовать карты трех стран в одной колоде (есть предположение, что вскоре появятся карты за США, хотя это и будет неисторично).

Дизайн на картах "Блицкрига" отличается от аналогичного в "Сталинграде" — он значительно улучшился по двум параметрам. Во-первых, в качестве картинок за постоянную практику принято использование тематических фотографий. Во-вторых, многие особенности карт не только упоминаются в тексте, но и изображены в виде специальных значков, что упрощает игру, хотя и несколько непривычно для давних поклонников "Войны".

Что касается турниров, то пока в КНИ "Кронверк" будут продолжены турниры по игре "Сталинград" с использованием карт "Блицкрига" (об этом ниже).

О совместимости карт "Войны"

Разработчики опубликовали на сайте www.game-war.ru список карт "Блицкрига", допущенных к игре в "Сталинграде", и наоборот. Практика показала, что при допуске в турниры по "Блицкригу" разрешенных немецких карт для "Сталинграда" у союзнических колод шансы на победу стремятся к нулю. И еще один интересный нюанс. Среди опубликованных карт есть достаточно много советских, что наводит на мысль о появлении в будущем советской колоды. Более того, даже из разрешенных уже сейчас советских карт для "Блицкрига" можно составить очень мощную бронетанковую колоду. Смотрите списки на указанном сайте.

И еще, параллельно с "Блицкригом" была выпущена третья редакция правил игры. Большинство серьезных изменений в ней коснулись атак на колоду и ресурсы. Но ничего глобального в правилах не поменялось.

Карточные "Колонизаторы"

Компания "Хобби-игры" сделала заявление об отправке в печать карточной версии игры "Колонизаторы" (известной также как Settlers). Теперь игра будет развиваться с помощью специальных карт. Игроки отстраивают на поле свою империю не только заботясь об экономике, но и стараясь не дать оппоненту обойти их по очкам. Обещают большое разнообразие карт и игровых стратегий. На рынке Беларуси пока карточные "Колонизаторы" не появились, они ожидаются приблизительно к началу лета. Да, в отличие от других игр, они выпускаются не в качестве колод и бустеров, а в одной большой коробке, по дизайну очень похожей на таковую от "Колонизаторов" обычных.

Серия "Исторические игры"

На рынке настольных игр появилась новая серия — "Исторические игры". На данный момент она включает в себя три игры: "Курская битва", "Война 1812 года" и "Римская империя". Все это — стратегии. Однако первые две ближе к варгеймам на гексагональной карте, а последняя — к "европоподобным" играм (имеется в виду Europa Universalis II, которая также выросла из настольной игры). Спрашивайте в магазинах уже сейчас: тесты показали, что игры стоят затраченных на них денег.

Компьютеры + настольные игры =?

За последние месяцы произошло много новых событий, позволяющих по-новому взглянуть на связь компьютерной индустрии и настольных игр.

Во-первых, прошло сообщение о выпуске онлайновой версии "Колонизаторов", в которой все наконец-то смогут оценить свои силы, сразившись с игроками всего зарубежья.

Во-вторых, фирма "1С" выпустила компьютерную версию игры Carcassonne (под названием "Рыцари и Купцы"). Практика показала, что играть в компьютерную версию лучше, чем в настольную, так как подсчет очков (не такой уж и легкий он в Carcassonne) отводится искусственному интеллекту. Настольная же версия игры выйдет не ранее осени этого года (ее локализацией занимается компания "Хобби-игры").

И, в-третьих, буквально на днях пришло сообщение, что российская ККИ "Берсерк" обзаведется онлайновой версией. От разработчиков из ООО "Мир Фэнтези" пришло сообщение, что игра будет платной, но оплата не станет непосильной ни для какой категории играющего населения. Дата выхода онлайнового "Берсерка" пока не названа, но должно это произойти в течение этого года.

"Арена магов"

Помните, мы когда-то давно уже вели разговор об этой игре? Разработчики из компании "Технолог" обещали начать выпуск дополнительных наборов к ней. Шли дни, недели и месяцы, и дело, вроде бы, заглохло. Но не тут-то было. Встречайте — в продаже появились дополнительные наборы отрядных карт к игре, попадаются очень даже симпатичные экземпляры. Найти эти наборы у нас пока достаточно сложно (их завозят мало и быстро разбирают), но возможно.

Олимпийские игры

Из российских кругов поступила очень оригинальная и интересная новость. Оказывается, Федерация интеллектуальных настольных игр (российская некоммерческая организация, созданная в апреле) собирается организовать летом этого года Олимпиаду по интеллектуальным настольным играм. Согласно предварительному плану, проходить Олимпиада будет в клубах Москвы, Санкт-Петербурга и Киева. Среди игр, которые планируются в качестве олимпийских дисциплин, пока только карточные (Magic the Gathering, WarCry, Lord of the Rings и другие). Но мы не теряем надежды, что к участию будут допущены и другие проекты.

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Новый Клуб

Настольные игры начинают потихоньку проникать и в регионы нашей страны. В Витебске образован клуб "Белый Донжон", который уже взялся за активное продвижение упомянутого направления досуга в этом областном центре.

"Сумерки империи" на "Кронверке"

Все желающие могут ознакомиться с этой замечательной настольно-стратегической игрой на КНИ "Кронверк", где периодически проводятся сессии по ней. Более того, посетителями клуба на основе западных официальных аддонов к ней была сделана улучшенная версия игры, которая пока не стоит в ближайших планах к выпуску на постсоветском рынке "Хобби-играми".

Дополнительные карты "Берсерка"

В КНИ "Кронверк" прошла презентация новых карт для российской разработки — ККИ "Берсерк". Проходило это мероприятие параллельно с турниром, так что все участники смогли в полной мере насладиться процессом. Что же касается самих карт, попадаются очень интересные экземпляры, в корне меняющие отношение к некоторым колодам.

Morgul Angmarsky



ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

продаю

- CD меняю свой любой на диск с игрой Вангеры (Vangers). Можно переписанный. — 2359731.
- CD с metal и рок концертами и клипами для компьютера или DVD-плеера из своей коллекции. Срочно. — 2740732, Саша.
- CD с играми и эмуляторами Sega, nintendo, Dendy и т.д. — 2740732, Саша.
- CD с уроками по FlashMX и саму прогу. Недорого. — 8(017)7523279.
- CD: GTA: VC, Tomb Rider, Delta Force, Serious Sam, Apache, ИЛ-2, Desert Thunder, Medal Of Honor, NFS: HP 2, Commandos 2/3, X-files, Secret Service и др. Soft? Музыка, фильмы, запись/ обмен, 1 CD — 3т.р. — 2680358.
- CD: Starwars: Kotor, операция Silent Storm, Silent Hill3, Kreed, Splinter Cell, Завоевание Америки: Fight back и многое другое! Возможен обмен! — 2459182.
- CPU 350PII, MB 440BX — встроенное видео, RAM 128Mb PC133, корпусб модем без драйверов, клавиатура, мышь — б/у. — 2247022, 7036929.
- Hitman contracts, Battlefield: Vietnam, Rainbow SIX3: Athena Sword, War Times, Vietcong2, Delta Force: Team Sabre. — 2653822, Илья.
- Warcraft III, без чувств, возможен обмен. — 2140845, Костя.
- Видеокассеты Metallica концерты и клипы (студийная запись, полиграфия) 10шт. VHS с metal клипамию — 2740732, Саша.
- Газеты "Виртуальные радости" за 2002-2003г. Срочно. — 2740732, Саша.
- Журналы "Игромания " №54-71. Дешево, срочно! — в Витебске 237087.
- Журналы "Игромания". Идеальное состояние с дисками с №1-12 2002г. С №1-12 2003г. По 60000 руб. за год. — 2486406.
- Игровую приставку SonyPCOne, 2 джойстика, 1 карта памяти, 10 дисков, каталог, б/у, в хорошем состоянии за 75у.е. И.п. SegaMD2 + 2 картриджа, каталог, джойстик за 20000. — 2440878(после 16.00), Леша.
- Игры: Painkiller, Breed, Far Cry, Syberia2, Splinter cell, Pandora, Tomorrow, Gangland, XIII, unreal tour nament 2004. — 2653822, Илья.
- Коллекция фильмов на CD в формате MPEG-4 в идеальном состоянии с полиграфией в упаковках, разная тематика. Количество — 54шт. — 8(029)7051741.
- Меняю фотоаппарат Zenit-ET отл.сост. На системный блок P166-200 в полном комплекте. — 2131629.
- Монитор 17" Hitachi 2000г. — 70у.е., монитор 17" Fujitsu 1998г. — 60у.е. — 2596713.
- Оперативная память 32Mb Ram б/у, недорого. — 2538321.
- Процессор 3-233 б/у дешево. — 2538321.

куплю

- Игру Icewind Dale, прохождение Icewind, DaleII. — 2433525.
- Ноябрьский номер ВР за 2003г. Или коды для MaxPayne срочно, дорого. — 2302532, Сергей.

переписка

- Помогу мапперу, геймеру с (кодами, прохождениями), кто изучает FlashMX, Adobe Photoshop. 100% ответа. — в Жодино 222163.
- Те, кто играет в игры типа "Rayman-3", "как достать соседа1-2", "Worms-3D", или те, кому не хватает общения. Пишите. Ответ 999%. — l.valera@mail.ru.

АНЕКДОТЫ

Чем больше я узнаю людей, тем круче играю за орков!

***

Стоит Илья Муромец на развилке, читает надписи на камне:

Налево пойти — убитым быть, направо пойти — живота лишиться, прямо пойти — жизнь потерять.

Илья: — Ха! Так я обратно поверну!

Голос сверху: — Так... Это... Мы и там тебя достанем!

***

Надпись на парте в лекционной аудитории:

"Здесь было зверски убито время..."

***

— Сынок, а что это у тебя на мониторе было? Еле оттерла.

— А, это... Антибликовое покрытие...

***

Дети пришли проведать больную учительницу. Она лежит в постели, на лбу влажный платок... Учительница открывает глаза и говорит:

— Дежурный, намочи, пожалуйста, тряпочку...

***

Тук — тук — тук!

— Кто там?

— Почтальон Печкин, принес повестку для вашего мальчика!

***

Очередь в кабинет стоматолога. Тихое жужжание бормашины вдруг прерывают адские вопли и крики. Через минуту выходит мужик.

Очередь, встревожено:

— Неужели так больно?!

Мужик, выплевывая изо рта откушенный палец:

— Ну, еще бы...

***

— Сколько нужно программистов, чтобы покрасить забор?

— Три бригады.

Первая подготавливает демо-версию забора, вторая — основную, а третья исправляет предыдущие недостатки и перекрашивает забор заново.

***

Рядовой подходит к майору и спрашивает:

— А вы футбол любите смотреть?

Майор:

— Конечно, люблю.

Рядовой:

— А какая команда вам больше всего нравится?

Майор:

— "Лежать"!

***

Компания "Нескафе" — ведущий производитель банок для окурков.

АНОНС

Игроград в Городе Ангелов

Общеизвестно, что игровая индустрия живет по своему собственному летоисчислению — от Е3 до Е3. Выставка эта проходит в Лос-Анджелесе. Длится всего три дня, но за этот короткий срок индустрия компьютерных и видеоигр переживает больше потрясений, чем за весь год.

Е3 — фабрика сенсаций, огромный подиум для пиар-изысков маститых издателей, шоу технологий. Совсем недавно отгремела десятая. Традиционные четыре дня продолжалось буйство рекламных слоганов и демонстрационных роликов для нового поколения электронных развлечений. Праздник был — земля дрожала. Все это время представители компаний сияли белозубыми улыбками, беззаботно рассказывая о достоинствах собственных проектов. После мероприятия в сети осело просто огромное количество видеороликов и скриншотов к ожидаемым проектам.

Мы представляем вашему вниманию обзор по играм, которые были показаны на Е3 и на данный момент находятся в разработке. Поскольку общее количество представленных для ПК увеселений стремится к тысяче (индустрия, говорите, умирает?), пробежимся лишь по самому главному.

LucasArts Entertainment

В этом году у Дяди Лукаса скромная, но чрезвычайно интересная экспозиция. Четыре игры из первой раздачи для ПК и одна консольная экшен-сатртегия Mercenaries. Так как со Star Wars: Battlefront и Star Wars: Republic Commando вы уже знакомы (смотри ВР№5), а о Mercenaries пока мало что известно — перейдем сразу к проектам, о которых мы вам еще не успели рассказать.



Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords.
Жанр: RPG
Разработчик: Obsidian Entertainment и Bio Ware
Дата выхода: февраль 2005 года
Позволю себе скептический взгляд на продолжение "Игры-2003". На это есть причины — два довольно-таки настораживающих факта. Первый: BioWare доверила разработку продолжения Obsidian Entertainment (за собой сохранили право консультировать преемников). Они ответственны за, безусловно, замечательный аддон к Neverwinter Nights — Hordes of the Underdark. Поскольку у отцов первой части сейчас в активе не один разрабатываемый проект — понять можно, но вот второй факт... Дело в том, что Knights of the Old Republic 2, как и первая часть, кроссплатформенна: приставки не способны эволюционировать так, как это делают ПК. Следствие: графика останется на том же уровне. Движок подвергнут лишь реставрации — революции не будет до выхода следующего поколения консолей. Будь The Sith Lords ПК-эксклюзивом, визуальный ряд непременно бы эволюционировал. Усугубляет дело то, что первые скриншоты иначе как "сверхтехническая мазня" назвать никак не получается. Остается ждать и надеяться на талант Obsidian Entertainment.

Действие в продолжении разворачивается через пять лет после завершения сюжета оригинальной игры. SW KoTOR 2: Sith Lords начнется на пустынной станции Peragus в поясе астероидов: в процессе своеобразного обучающего режима (помните начало оригинального SW: KoTOR?) робот T3-M4 исследует разбитый Ebon Hawk и попытается его починить, попутно выясняя причины происшествия. Главный герой — ветеран мандалорианских войн, которому предстоит узнать судьбу Дарта Ревана, восстановить некогда могущественный (а ныне разрозненный и малочисленный) орден джедаев и выполнить множество второстепенных заданий. Для достижения главной цели придется изрядно помотаться по галактике: игрока ждет аж семь планет, причем среди них лишь одну (Дантуин) мы видели в первой части. Хотя сюжет KoTOR 2 и линеен, он обладает несколькими вариантами концовок, зависящих ныне даже от соратников по партии! ("темные" навряд ли долго продержатся под командованием "светлого" патрона.) Этих самых соратников обещается аж 10 штук. Все, как на подбор, — колоритные личности с детально проработанными историями. "Предметы обихода" (мечи, бластеры, щиты) ныне можно будет разбирать на составные детали и создавать из них новые. При этом качество и возможность апгрейда будут зависеть от специального умения...

Интересного обещают ну очень много. Что до графики — она для RPG, как известно, не главное (думаю, в PC-версии движок все же чуток "подкрутят"). Obsidian чуть ли не наполовину состоит из экс-BlackIsleовцев, а уж они-то ролевые игры делать умеют, точно вам говорю. Так что подождем и пока не будем ударяться в скептику.

Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed.
Жанр: MMORPG
Разработчик: Sony Online Entertainment
Дата выхода: IV квартал 2004 года
Star Wars Galaxies — это первая попытка LucasArts выйти в открытый онлайн. Надо сказать, довольно удачная. Достоинства — известные по фильмам и играм планеты, родные каждому фанату расы и пейзажи изумительной красоты. Теперь появится и дополнение. Помимо стандартного "всего побольше", аддон принесет возможность совершать межпланетные перелеты. Теперь Star Wars Galaxies — это еще и космосим. Причем все предельно серьезно — физическая модель, не уступающая своим соседям по жанру, и новый графический мотор, способный на настоящие пиротехнические чудеса. Поклонники уже кусают локти, а вы?

Microsoft

Компания, которая ответственна за появление на наших жестких дисках всемогущего Windows XP, в этот раз представила на выставке всего два проекта. Это компенсировалось тем, что софтверный гигант приютил у себя на стенде несколько молодых компаний, которые без вмешательства Microsoft вообще вряд ли пробились бы на Е3. Но сейчас не о них. Если заслужат — в будущем ждите анонсы. Остановимся подробнее на двух единственных играх, издателем которых является непосредственно игровое подразделение конторы Билла Г.



Zoo Tycoon 2.
Жанр: tycoon
Разработчик: Blue Fang Games
Дата выхода: IV квартал 2004 года
Вскрытие NPD-чартов показало: кроме создания своих виртуальных семей (The Sims), в Америке любят также ухаживать за животными. Причем отнюдь не за домашними. За дикими. В Microsoft наконец поняли: чтобы продать очередной тьюкун, необходимо изучить желание потребителей. Следствием этого стало появление в 2002-м первой части симулятора под кодовым названием "построй свой зоопарк". Позднее потребителям стало скучно разводить обычных животных, и в вольеры запустили динозавров (Zoo Tycoon: Dinosaur Digs), потом оборудовали зоопарки бассейнами (Zoo Tycoon: Marine Mania). И вот нас ждет вторая часть. Здесь все воссоздадут в полном "три дэ". Вы сможете коллекционировать фотографии полюбившихся питомцев, следить за потребностями постоянно недовольных жизнью австралийских кенгуру. Ребята из Blue Fang Games определенно знают, чем развлечь сегодняшних домохозяек.

Dungeon Siege 2
Жанр: Action/RPG
Разработчик: Gas Powered Games
Дата выхода: не определена
Продолжение дьяблоподобной Action/RPG (ударение, безусловно, на "Action"). Игра предположительно находится в разработке уже около двух лет. За это время, видимо, собирали новый движок и раздумывали над концепцией. Итог более чем странный: внешний вид проекта сегодня — некие серо-безжизненные скриншоты, а суть осталась прежней. Нет, конечно, текстуры ее будут прекрасны, а полигоны многочисленны. Издатель ведь Microsoft. Известно, что персонажей наделят характерами и они будут периодически ссориться между собой (вы никогда не замечали, что идеи, основанные на подражании Diablo, со временем обретают черты RPG?), что, несомненно, счастье. Но релиз появится уже будущей зимой, а игра на вид по-прежнему в состоянии позорной преальфы. Достаточно тонкий ход, но когда же нам ждать дизайнерских откровений?

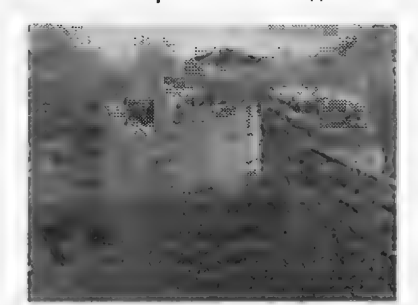
Activision

У них — полная обойма счастья. Как минимум четыре продукта мирового уровня! И все будут в этом году. Среди них ожидаемые публикой Rome: Total War (стр. 32) и Vampire: The Masquerade — Bloodlines (№9`2003), которые уже дослужились до полноценных анонсов на наших страницах. Да, и Doom показали, который, кстати, недавно начали озвучивать.

Doom 3.
Жанр: FPS
Разработчики: Splash Damage и id Software
Дата выхода: 14 июня 2004 года
На прошлой выставке Activision показывала этого монстра в специально отведенном для подобных нужд вольере — красно-коричневая будка, вход в которую осуществлялся только по пригласительным. Там показывали ролик невероятной красоты. Позже его, конечно, выложили в сеть. Потом из ID Software "утекла" недоальфа третьей инсталляции легенды. На эту Е3 привезли лишь версию для Xbox. Отсутствие так ожидаемой ПК демо-версии объясняют просто: "Игра уже находится на "финальной стадии", зачем вам портить сюрприз, который случится уже этим летом?". Как-как вы сказали, летом? Запишите.

Spider-Man 2: The Game.
Жанр: Action/Arcade
Разработчик: Treyarch
Дата выхода: 29 июня 2004 года
Продолжение аркады с руководывращивающим управлением. Все как обычно: погони, драки, спайди, боссы... и, конечно, революция в жанре. Негоже в люди без нее выходить сегодня. Дата выхода этой комикс-эпопеи, естественно, должна совпасть с появлением на экранах одноименного фильма. Вот где действительно дорогая рекламная компания.

Call of Duty: United Offensive.
Жанр: FPS
Разработчик: Gray Matter Studios
Дата выхода: IV квартал 2004 года
Дополнение, как несложно догадаться, к одному из лучших экшенов прошлого года. Все хорошее, как и положено, в аддон перекочевало из оригинала. Разочарования не ожидается.



CDV Software Entertainment

В этом году экспонаты были более чем "сладкие", причем все они — реальновременные стратегии первого сорта. Работники CDV явно нашли свою стезю. Надо же кому-то держать жанр, в то время как сильные мира сего (Blizzard и Ensemble) объявили временную спячку... Среди общего многообразия появились и "Казаки 2: Наполеоновские войны" и Codename: Panzers. Подробности о них можно прочитать в ВР №11`2003, так что сразу перейдем к еще не освещенным.



Blitzkrieg: Burning Horizon
Жанр: тактическая RTS
Разработчик: LaPlata Studios
Дата выхода: 8 июня 2004 года
Наше. Blitzkrieg: Burning Horizon — это официальное дополнение к лучшей тактической стратегии современности. Набор нововведений стандартен. Но ведь они найдут единение с и без того почти идеальным геймплеем. Миссии здесь, как и прежде — это реанимированные фрагменты истории, техника сделана в соответствии с реальными прототипами... Неужели откажетесь от добавки?

Blitzkrieg 2
Жанр: тактическая RTS
Разработчик: Nival Interactive
Дата выхода: 2005 год
Вторая часть разрабатывается на движке от Silent Storm. Графика теперь — вне конкуренции. Полностью разрушаемое окружение и неподражаемая физическая модель заменят бесперспективную 2D-оболочку. Существенно изменится ИИ — у вас появятся полноценные союзники. Причем, действия их будут обдуманны, не ждите банальной и бесполезной демонстрации участия. Полноценная помощь — вот первоочередное задание для новой формы ИИ. Кроме этого — физическая модель нового уровня, сопровождающая юнитов от появления на карте до самой смерти. Перебирание колесами автомобиля кочек в начале пути и их кинематографичное освобождение от подвески в конце — все будет просчитываться прямо на ваших глазах. До такого детального подхода разработчики снисходят крайне редко — пропустить продолжение "Блицкрига" вы не вправе.

Lula 3D.
Жанр: Adventures
Разработчик: CDV Software
Дата выхода: II квартал 2004 года
Продолжение одной из лучших эротических игр в истории компьютерной индустрии. Цель, как и прежде, заключается в возведении своей собственной Империи Страсти (причем, заметьте, жанр своего детища разработчики определили как 3D Adventures). Ваша задача — поработить людей, сделать так, чтобы их основным занятием стали походы в стрип-клубы, играть на их самых потаенных чувствах, запускать разврат в массы. Только теперь — абсолютная трехмерность. Вы готовы?

Codemasters

Стенд компании, которая специализируется в основном на симуляторах, в этот раз был заполнен RTS с родными нашему сердцу названиями. Например, "Периметр", который, как и обещали, вылупился 21-го мая (обзор на этого титана игростроения читайте на стр. 14). Профильных продуктов было всего два. Обо всем по порядку.

Dragon Empires
Жанр: MMORPG
Разработчик: Codemasters
Дата выхода: III квартал 2004 года
MMORPG со всеми обязательными на сегодняшний день компонентами. Всего три расы, но это компенсируется наличием, как ясно из названия, драконов, чьи происки являются основой сюжета. Для обследования предоставят мир, который, по сводкам официального сайта, является огромным. Проект сейчас находится под пристальным наблюдением западной прессы, у него, говорят, большие перспективы.

В тылу врага
Жанр: RTS/RPG
Разработчик: Best Way
Дата выхода: июль 2004 года
Мы уже писали анонс на эту игру (ВР №10`2003). С тех пор на просторы сети успели выползти потрясающие по своей красоте скриншоты. Они наглядно демонстрируют аккуратность исполнения моделей и серьезный подход к деформации статичных объектов. Все рвется, все полыхает, все сверкает — Вторая мировая может обратиться настоящим шоу спецэффектов. Остается надеяться, что расплывчатое "тактическая RPG/RTS" к релизу превратится в ожидаемое "новаторский и неординарный геймплей".

Вторая мировая.
Жанр: стратегия-симулятор
Разработчик: 1С
Дата выхода: III квартал 2004 года
Определить жанр игры, как "RTS", значит оскорбить разработчиков. Ей тесны эти рамки. Тактическое совершенство на движке от "Ил-2 Штурмовик"? Да, верно. Еще вернее нескладное: "симулятор-стратегия". Здесь вам на попечение отдается небольшой отряд, которым вы можете располагать, как заблагорассудится. Понятно, что здесь основа — тактика. Все составляющие геймплея обещают возвести на недоступный сегодняшним продуктам уровень. Вы захватили танк? Специалисты из вашей партии оккупируют его, а панель управления выдаст перечень всех возможностей. Починили артиллерийское орудие? Несколько ваших подчиненных начнут обстрел соперника. При этом анимацию движений обещают потрясающую. Тумблер реализма разработчики довели до запретного "все включено": физика — верх того, что могут позволить сегодняшние технологии, графика — детальнейшая, управление — подробнейшее. Это одна из самых многообещающих игр, что маячат на небосклоне индустрии. А главное — ее создатели нам почти родня.

Colin McRae Rally 2005
Жанр: раллийный симулятор
Разработчик: Codemasters
Дата выхода: не определена
После выхода второй части игры разработчики очень долго не решались взяться за продолжение, но вот в прошлом году вышла третья, совсем недавно четвертая... В Codemasters определенно решили вывести из кювета жанр раллийных симуляторов. На этой выставке демонстрировали уже пятую часть. Из рассказов очевидцев можно вычленить одно: Colin McRae Rally 5 — это новое дыхание жанра (список достоинств? Вы их все знаете). Мы и не сомневались.



ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator
Жанр: автосимулятор
Разработчик: Codemasters
Дата выхода: II квартал 2004 года
Первой части мы отдали "лучший автосимулятор года". Она того заслуживала. Так же благосклонно к ней отнеслись и другие представители мировой прессы — в Codemasters могут гордиться своим успехом. Вторая часть, согласно названию, ставит ультиматум всем конкурентоспособным проектам. Просто вчитайтесь в следующее: тридцать один чемпионат, сорок восемь трасс и пятнадцать типов игры. Что предпочитаете: уличное безобразие, ралли или же классические кроссовые гонки? Спортивные болиды, карты, грузовики? Будет все. Зрелище обеспечат отменная физика и детальнейшая модель повреждения. Венец обещаний — совершенно чуждый для игр подобного жанра компонент — сюжет. Интересно, что смогут противопоставить Codemasters другие девелоперы?

JoWooD Productions

Под крылом JoWooD Productions всегда ютились самые разные продукты: от, мягко говоря, второсортных "Гигантов" и "Тьюкунов" до таких монстров, как SpellForce: The Order of Dawn. Прошедшая E3 только утвердила эту политику. Среди игр "высшей ПК-лиги", кроме нижеописанного, была заметна Silent Storm: Sentinels ("Часовые" по-нашему) — о ней уже в этом номере в разделе обзоров (стр. 15), а рядом демонстрировали Neighbours from Hell 2: On Vacation, которая в ВР за апрель-2004 получила скромную "6".

Gothic 2: Night of the Raven.
Жанр: RPG
Разработчик: Piranha Bytes
Дата выхода: 2004 год
Это дополнение наконец-таки добралось до ПК. Случай парадоксальный: графическая основа игры — морально устаревший движок, который еще год назад не являлся откровением, но это отнюдь не отпугивает посетителей от стенда с демонстрационным видео. Интерес геймеров не угасает до сих пор: там ведь целый остров разных нововведений.

Soldner: Secret Wars.
Жанр: многопользовательский FPS
Разработчик: Wings Simulations
Дата выхода: уже
Многообещающее многопользовательское безумие. Суть: новая интерпретация Battlefield, предлагающая нам поучаствовать в современных военных действиях. Перспектива у него огромная. Ждать уже незачем: игра на прилавках. Выйти она должна была еще зимой, но по "техническим причинам" плавно — месяц за месяцем — ее откладывали. Теперь же релиз, наконец, настиг и Soldner. Подождете полноценного обзора в следующем номере или же прямо сейчас ринетесь за вожделенной коробкой?

SpellForce: Breath of Winter
Жанр: RTS/RPG
Разработчик: Phenomic Game Development
Дата выхода: 2004 год
Дополнение к одной из лучших игр прошлого года. По тезисам: огромная кампания, аккуратно влившиеся в баланс новые герои, большое количество ранее не виданных предметов. Осада магазинов начнется уже в июле.

Vivendi Universal Games

Проектов первой величины на стенде этой компании больше чем у кого-либо. Практически все представленные — будущие лидеры NPD-чартов. Интересно?

Dark Age of Camelot: Catacombs
Жанр: MMORPG
Разработчик: Mythic Entertainment
Дата выхода: декабрь 2004 года
Продолжение одной из самых популярных на западе MMORPG. Набор улучшений опять же стандартен: предметы, оружие, классы и пр. Все дело в том, что такой подход более чем адекватен. Игроки "живут" в этой игре уже третий год, и каждое, пусть и пустяковое, нововведение — непременный праздник.

Empire Earth 2
Жанр: RTS
Разработчик: Mad Doc Software
Дата выхода: II квартал 2005 года
Вторая часть нашумевшей в 2001-м году стратегии. Все та же концепция: игра охватывает весь временной период от каменного до еще не наступившего нано века. Обещается отточенный до блеска баланс, реализация погодных условий и интереснейшие кампании. Подробнее о ней я расскажу вам в одном из ближайших номеров.

Evil Genius
Жанр: симулятор доктора Зло
Разработчик: Elixir Studios
Дата выхода: 2004 год
Обязательный хит от создателей Republic: The Revolution! Здесь вы сможете построить свою скрытую от посторонних глаз корпорацию. Причем вы — Само Зло. Обязанности соответственные: вербовать агентов, плести свою собственную криминальную паутину, держать в страхе весь земной шар... Да, это похоже на рекламный слоган, но игре действительно хочется петь дифирамбы: идея того заслуживает. На наших страницах вскоре появится анонс. Не пропустите.

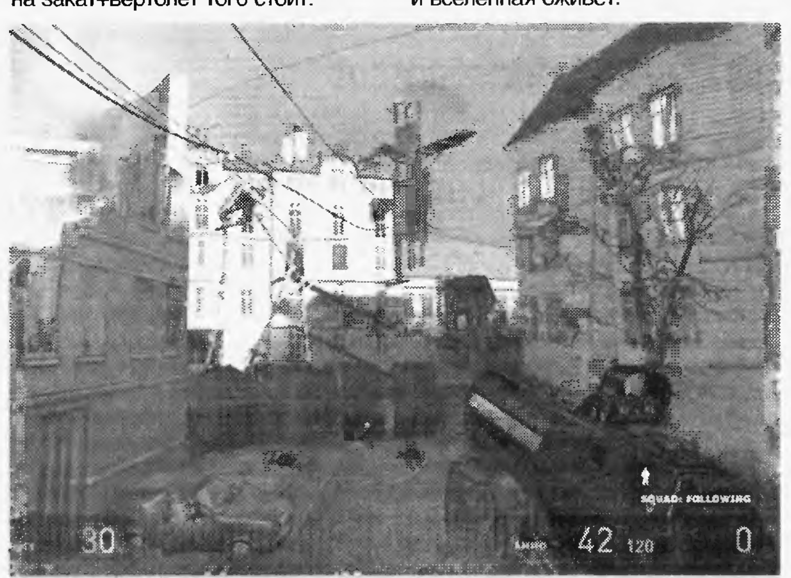
Ground Control 2: Operation Exodus
Жанр: тактическая RTS
Разработчик: Massive Entertainment
Дата выхода: 18 июня 2004 года
Это будущее тактических стратегий. Оно наступит уже совсем скоро. Вторая часть Ground Control — то откровение, которого геймеры ждали и уже не надеялись увидеть. Основной упор делается на ИИ юнитов, реализм и баланс. Все завернуто в графический движок неимоверной красоты. Концентрация полигонов на одну модель — максимальная, качество пирофектов — выше всяких похвал. Причем игра уже ушла на золото.

Tribes: Vengeance
Жанр: многопользовательский FPS
Разработчик: Irrational Games
Дата выхода: IV квартал 2004 года
Если вы думаете, что в Battlefield боты впервые научились использовать средства передвижения, вы жестоко ошибаетесь. Было такое и раньше. Например, в Tribes 1-2. Вселенная этих игр — мир будущего. Выйдет и третья часть: границы геймплея, как и положено, расширятся, а графика взойдет на новый уровень. Скоро на наших страницах вы прочтете полноценное превью.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Жанр: квест
Разработчик: High Voltage Software
Дата выхода: октябрь 2004 года
Вы еще помните Ларри? Да, легендарная личность. Он ловелас, он — один из самых ярких героев в истории мирового квестостроения. Magna Cum Laude — это уже восьмая по счету часть. Только если верить сегодняшним пресс-релизам, новый проект — квест лишь отчасти. Диалогов, например, не будет. Вместо них — тематическая мини-игра: приведи сперматозоид к цели и получи расположение девушки. Если вам это интересно — милости просим: продукт оправдает самые смелые ожидания. Истинные же фанаты серии, скорее всего, останутся недовольны.

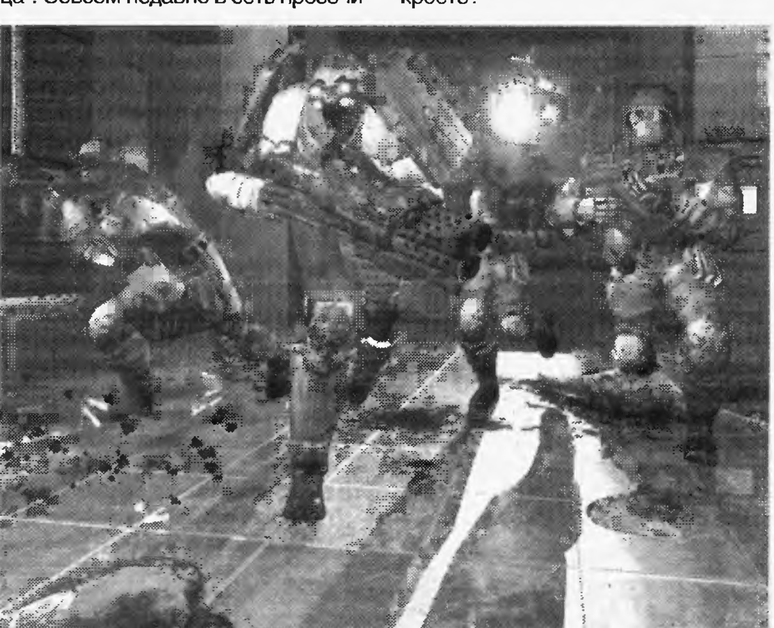
Half-Life 2
Жанр: FPS
Разработчик: Valve Software
Дата выхода: лето 2004 года
После того, как у Valve из-под носа утянули альфу, ее работники стали более скупы на откровения. А с игрой, между тем, все хорошо. Вы, кстати, видели последние скриншоты? Посмотрите обязательно: картина закат+вертолет того стоит.

World of Warcraft
Жанр: MMORG
Разработчик: Blizzard Entertainment
Дата выхода: Северная Америка, Корея — конец 2004, Европа и др. страны — не объявлена
Это именно та игра для ПК, над которой в офисах Blizzard трудились со дня выхода WarCraft 3. По жанру — MMORPG. Доступные расы — все, с кем вы знакомы по вселенной WarCraft (включая, между прочим, и тауренов). Стиль — все та же безмерная красочность и небрежность, место действия — трехмерный мир, в котором уже сейчас обитают тысячи живых существ. Скоро туда запустят тысячи игроков со всего мира, и вселенная оживет.



Этот многообещающий проект демонстрировался на стендах Vivendi и ATi. Гэйб Ньюэлл (Valve) отметил, что Half-Life 2 будет на 40% быстрее работать на Radeon X800 от ATi, нежели на GeForce 6800 от nVidia. Для прессы был продемонстрирован полностью работоспособный "билд" игры. Как и первая часть, Half-Life 2 начнется с поездки на поезде, позволяя игроку пронаблюдать за мрачными пейзажами, сгущающимися по мере приближения к City 17 — европейскому городку, подвергшемуся нападению пришельцев. Судя по отзывам (и скриншотам/роликам), графика стала значительно симпатичнее, а интерактивность окружения буквально потрясает (если вы видели альфу HL2, то определенно знаете, о чем я)! Новое оружие (пистолет-манипулятор, мощнейшая IR-винтовка), оригинальные враги (вроде длинноного Strider-а), больше открытых пространств и интересных ситуаций — уверен, Half-Life 2 будет столь же популярен, сколь первая часть, ставшая прародительницей "неглупых" шутеров на PC. Что ж, подождем: представители Valve клятвенно обещали выпустить игру этим летом.

F.E.A.R
Жанр: FPS
Разработчик: Monolith Productions
Дата выхода: 2005 год
Работники Vivendi Universal Games держали этот проект в тайне до последнего дня. Доподлинно было известно только два факта. Первый: разработчик — Monolith (NOLF 1-2, TROM 2.0). Второй: вселенная была рождена под влиянием двух популярных фильмов: "Звонок" и "Матрица". Совсем недавно в сеть просочились первые подробности. Название — F.E.A.R. Игра, по плану девелоперов, должна составить конкуренцию Half-Life 2 и Doom 3. У нее для этого все есть: графический движок, соответствующий мировым стандартам, полностью интерактивное окружение (Havok 2.0 обеспечит), возможность вступать в контактные поединки с врагами и повсеместное использование bullet-time. Новое поколение экшенов стучится в дверь. Откроете?



Ну, и чего это разработчики прям души не чают в аббревиатурах? Хлебом не корми, дай Т.О.Ч.Е.Ч.К.И. впихнуть куда ни попадя. В данном случае F.E.A.R. означает First Encounter Assault and Recon, т.е. "команда по исследованию и нападению на всякую чертовщину", будь то пришельцы, йети или странная сила, уничтожившая целый отряд войск специального назначения на некоей базе военно-космических войск (читай — странно-страшном футуристическом мегаполисе). Очевидно, что расследовать происшествие поручат именно FEAR-овцам, а управлять ими будете вы. Движок полностью новый (полная поддержка DirectX9, шейдеров 2.0), никаких больше LithTech клонов! Картинку, как видно по скриншотам, выдает очень даже приличную. Арсенал обещают порядочный, правда, каждый из членов команды будет специализироваться по какому-то одному профилю (подрывник, снайпер и т.д.). Рассматриваем скриншоты, заходим на обновленный сайт Monolith (http://www.lith.com/) за дополнительной информацией.

Окончание на стр. 30

АНОНС

Игроград в Городе Ангелов

Начало на стр. 28-29

Ubisoft Entertainment



Прошлый год для этого издательства был более чем удачный: Rainbow Six 3: Raven Shield, Splinter Cell, Prince of Persia: Sands of Time, Beyond The Good & Evil — проекты просто-таки мировой величины. На этой E3 Ubisoft только утвердила свои позиции: в активе компании сейчас как минимум восемь перспективных игр.

Brothers in Arms
Жанр: FPS
Разработчик: Gearbox Software
Дата выхода: октябрь 2004 года
Работники Gearbox Software очень долго не могли найти себе достойное занятие: все время они были обязаны делать игры на заказ. Теперь, после долгих скитаний, кажется, пристань найдена. Их детище — Brothers in Arms. По сути — очередная американо-патриотическая сага. Этот проект рожден на желании сделать "еще одну "Медаль", только на базе современных технологий" — "клюква" от мира ПК, целевая аудитория которой — все население США, обремененное компьютерами. Но нельзя не признать и того, что под этой непрезентабельной оболочкой скрывается шутер мирового уровня. Все, что вам так нравилось в Medal of Honor и Call of Duty, снова в строю: зрелищность, атмосферность, детальность. Если подобное нравится — осталось только дождаться.

Myst 4: Revelation
Жанр: квест
Разработчик: Ubisoft Montreal
Дата выхода: сентябрь 2004 года
Четвертая часть знаменитого сериала обязана была появиться на E3. Она — это символ того, что квесты до сих пор живы. В Ubisoft, видимо, решили реабилитировать жанр: на волне финансового прилива. Myst 4: Revelation базируется на новом графическом ядре, располагает многогранным игровым процессом (сюжет, головоломки, диалоги — все обещают возвести на недосягаемую высоту).

Playboy: The Mansion
Жанр: симулятор компании Playboy
Разработчик: Groove Games и Cyberlore Studios
Дата выхода: IV квартал 2004 года
Ваша задача — повторить путь людей, которые некогда стояли у истоков Playboy. Игровой процесс — смесь экономики tycoon-типа и индивидуального sims-подхода к своим подчиненным. Набор новых моделей, изучение потребительского рынка, заключение договоров с соседствующими компаниями, привлечение звезд мирового уровня к сотрудничеству — избранная тематика открывает для игры довольно светлое будущее, не находите?

Prince of Persia 2 (рабочее название)
Жанр: TPS
Разработчик: Ubisoft Montreal
Дата выхода: IV квартал 2004 года
Известно в основном только банальное: все достоинства первой части возведут на новый уровень. Пополненный арсенал холодного оружия, улучшенная графика, закрученная сюжетная линия — стандартные обещания. Однако есть и такое: "революционная система боя". Подождем подробностей?

Silent Hunter 3
Жанр: симулятор подводной лодки
Разработчик: Ubisoft Romania
Дата выхода: III квартал 2004 года
Основным достоинством третьей части "Тихого Охотника" является графическое ядро. На этот раз никакой денежной недостаточности — к движку привили все последние разработки и обучили правилам общения с видеокартами завтрашнего дня. Водная гладь, модели подводных лодок и кораблей — все собрано в соответствии с реальными прототипами.

Tom Clancy's Splinter Cell 3
Жанр: Stealth TPS
Разработчик: Ubisoft Montreal
Дата выхода: IV квартал 2004 года
На этот раз весь спектакль разработчики поставят в 2008-м году. Место действия — Северная Корея. Основная платформа для проекта отныне ПК. Это позволит дать дизайнерам полную свободу для безобразий — из компьютерных ресурсов выжмут максимум. Модели персонажей с синдромом "повышенной полигональности"? Настоящий театр теней в постановке видеокарт нового поколения? Все будет. Уровни станут шире, а в сюжет разбавят побочными заданиями.

Tom Clancy's Ghost Recon 2
Жанр: командный FPS
Разработчик: Red Storm Entertainment
Дата выхода: ноябрь 2004 года
"Призраков" также отправят в Северную Корею. Все миссии, как и в первой части, будут разворачиваться преимущественно на открытых пространствах. Девелоперы обещают проапгрейдить оригинальную модель управления, внедрить в игру популярный нынче Havok 2.0, снабдить каждого спецназовца из вашего отряда собственными боевыми приоритетами. Единственное, что пока не внушает доверия, так это графика — скриншоты непозволительно блеклы и однотонны. Причина, скорее всего, кроется в том, что проект не является ПК-эксклюзивным: разработка ведется и для приставок нового поколения. Смогут ли в Red Storm реабилитировать игру к сроку? Будем надеяться, что да.

The Settlers: Heritage of Kings
Жанр: RTS
Разработчик: Ubisoft Montreal и Blue Byte Software
Дата выхода: IV квартал 2004 года
Еще пару недель назад игра скрывалась под рабочим названием Settlers 5, а теперь оглашено новое, под которым игра будет продаваться. "Поселенцев" наконец-таки научат сосуществовать в трех измерениях. К нам вернется экономика, заставляющая уделять внимание каждому юниту и добывать одновременно более двух десятков ресурсов. Подробностей пока немного, но уже сейчас можно совершенно точно заявить: визуальный ряд будет на высоте.

BioWare Corp.

Тайна проекта, над которым компания работает в настоящее время, наконец раскрыта. Имя ему — **Dragon Age**. Достоинства... Эксклюзивный ПК-продукт — раз; новый движок, поддерживающий такое понятие, как "многоэтажность уровней", — два; ролевая система титанического размера — три; новая фэнтэзийная вселенная — четыре; сингл-кампания с лихо закрученным сюжетом — пять... Дата выхода, правда, пока не известна, но это не так страшно — мы ведь дождемся?

Dragon Age — новая RPG от Bioware. Мир для нее придуман с нуля, но, в принципе, не будет разительно отличаться от обычных фэнтэзийных миров: магия, драконы, различные расы, традиционные классы. Тем не менее, стандартных людей/гномов/эльфов не ждите — обещают куда как более оригинальные "народности", с уникальными традициями, языками (!), историей и даже культурой. Так как проект ориентирован исключительно на PC-рынок, то и технологичность обещает быть высокой: огромное количество полигонов, многоэтажные карты, детальные персонажи, динамическая подгрузка элементов уровней (так что никаких больше "Loading"!), два варианта камеры (сзади-сверху и в изометрии) и прочие вкусности. Ролевой процесс будет напоминать классический Baldur's Gate и прочие подобные игры: создаем партию, гуляем по свету, собираем дополнительных персонажей в свою "могучую кучку"-партию и следуем "кинематографичной" истории на протяжении 40-50 часов (!).

Среди приятных мелочей стоит отметить возможность поучаствовать в глобальных битвах типа "стенка на стенку", поддержку модов (сообщество NWN-модмейкеров ликует), отдельную мультиплеер-кампанию и прочее.

Работа над игрой идет уже полтора года, но судя по амбициям и солидности разработчиков (вы видели халтуру от Bioware? и я не видел), на качественную реализацию планов потребуется минимум столько же — именно поэтому дата релиза пока не объявлена.

Кроме Dragon Age, на стенде мэтров мирового RPG-строения демонстрировалась игра **The Witcher**.

*Наверняка любители фэнтэзи знакомы с серией книг "Ведьмак" польского фантаста Анджея Сапковского: совсем скоро им представиться возможность "порулить" этим персонажем в компьютерной игре, разрабатываемой польской CD Project RED. **The Witcher** (http://www.the-witcher.com/witcher.asp) — это action/RPG на движке Aurora от NWN (вид, соответственно, будет от третьего лица). Как водится в играх такого жанра, основным времяпрепровождением главгероя-ведьмака станет изничтожение толп монстров. Их можно будет умерщвлять несколькими способами: оружием в обеих руках, одним оружием (щит в другой руке), а также оружием вкупе с магической пращей. Удобное переключение между видами игрок сможет произвести в режиме паузы. Будут доступны и специальные комбо. Традиционная пауза, реалистичная физика (Karma Engine), плюс сильно доработанный графический движок (среди прочего — добавлена поддержка пиксельных шейдеров версии 2.0), ну и, конечно, [не] всеми любимый процесс hack'n'slash — таков приблизительный портрет The Witcher-а, который, скорее всего, почтит своим присутствием экраны наших мониторов в следующем году.*

Коротко

Hip Interactive

Единственным достойным внимания проектом на стенде этой компании был новый экшен **Pariah**. Это FPS, разрабатываемый на Unreal Engine последнего поколения. Среди достоинств геймплея, помимо его "разнообразности" и "неординарности", есть и "оригинальная вселенная" с "собственными законами". Кроме того: крепкий сюжет с яркими характерами и совершенно обескураживающая зрелищность. Сейчас Pariah представляется игрой, в которую действительно можно верить. Релиз запланирован на четвертый квартал сего года.

Sunflowers Interactive

Здесь властвовали **Knights of Honor** и **ParaWorld**. Обе RTS. Если о первой вам все уже известно, то о второй надо сказать пару слов. Действо развернется в мире, где люди уживаются с динозаврами. Геймплей обещают написать чуть ли не с нуля и запечатать его в потрясающей красоты графический движок. О ParaWorld мы вам вскоре расскажем в подробностях. Не забывайте заглядывать в раздел "Анонсов".

THQ

Среди множества игр второго эшелона на стенде THQ выделялись **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** и **Warhammer 40.000: Dawn of War**. О них уже все сказано.

Funcom

Компания представила долгожданное продолжение The Longest Journey — одного из лучших квестов в истории компьютерной индустрии. Вторая часть именуется **Dreamfall: The Longest Journey**, дата выхода — осень 2005. Вновь параллельные миры, вновь невероятно харизматичная героиня. Эта игра, вне сомнения, нужна жанру, который пребывает в кризисе уже слишком долгое время. Запланированный хит.

Irrational Games

На стенде этой компании красовалась вторая часть Freedom Force — **Freedom Force vs. the Third Reich**. Ваши подопечные — это по-прежнему супергерои. Пробить стену здания фонарным столбом или бросить во врага автомобиль — это для них нормативное поведение. Теперь сие безумие будет исполняться в самые разные отрезки истории: от времен римской империи до Второй мировой войны. Дату выхода, правда, сотрудники Irrational Games определяют пока достаточно емким "When it's done".

Warthog

Conquest: Frontier Wars обзаведется продолжением. Рабочее название — Conquest 2. Среди достоинств выделяются следующие: новый движок, который не уступает Homeworld 2 по качеству выдаваемой картинки, и игровой баланс, способный поразить своей детальностью и проработанностью, — все на первый взгляд хорошо, но есть и одна странность. Вы помните первую часть? Плоская графика разрешала двигаться кораблям только в одной плоскости. Теперь графика трехмерна, но свободы вашим юнитам не добавили. Девелоперы говорят, что это значительно увеличит аудиторию: по их мнению, сегодняшние космические стратегии слишком сложны... Анекдот, не иначе. Как жалко, что с нами редко кто советуется.

Руссобит-М

Здесь все было тихо. **Homeplanet: Playing with Fire, FireStarter, Golden Land, Golden Land: Cold Heaven, Kreed, Kreed: Battle for Savitar** — вы ведь всех их знаете, не так ли? В представлении не нуждается и **"Фаза: Исход"** — это ролевое приключение в постядерном мире уже освещалось нами в новостях. Из незнакомых вам — только FPS **Neuro**, действие которого разворачивается во вселенной космосима Homeplanet. Основная достопримечательность — возможность брать врагов под психоконтроль (читай: управлять ими), что должно придать геймплею так ожидаемую пользователями многогранность и нелинейность.

Вы, конечно, заметили, что о 1С, которая представила богатую на интересные проекты экспозицию, ни слова? О них предельно подробно — в следующем номере.

Electronic Arts

Еще недавно руководство компании говорило в своих интервью о неизбежной смерти рынка PC. Однако на их стенде в этом году было довольно много интересных продуктов. Кроме Black & White 2 и The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, о которых мы уже довольно подробно рассказывали, Electronic Arts представила целую череду несомненно ожидаемых общественностью проектов.

Battlefield 2
Жанр: многопользовательский FPS
Разработчик: Digital Illusions
Дата выхода: I квартал 2005 года
Продолжение одного из самых популярных шутеров на сегодня. Концепция — та же, время действия — недалекое будущее. Интересных подробностей пока мало, но уже сейчас можно сказать одно: с выходом этой игры в стане сетевых игр воцарится новое правление.

The Sims 2
Жанр: симулятор семьи
Разработчик: Maxis
Дата выхода: 17 сентября 2004 года
Из идеи оригинальной игры выжимают максимум. Симы ходят на пляжи, делают покупки, плачут, играют с мячиком, пьют, жалуются на бренность мира, учатся...

Catwoman и **Harry Potter and the Prisoner of Azkaban**
Жанр: Action/RPG
Разработчик: Electronic Arts UK
Дата выхода: июль 2004 года
Эти игры — часть рекламной кампании одноименных фильмов. Конечно, вероятность того, что эти проекты будут стоить потраченных денег, велика, но шедеврами им не стать — это точно.

Бойченко"Dwarf"Дмитрий
Комментарии-врезки — Nickky

АНОНС

Warhammer 40.000: Dawn of War

Орки и пиротехника

Официальный сайт: http://www.dawnofwargame.com
Жанр: RTS
Разработчик: Relic Entertainment (http://www.relic.com/)
Издатель: THQ (http://www.thq.com/)
Похожесть: Z: Steel Soldiers
Дата выхода: IV квартал 2004 года
Системные требования: Windows 98/2000/XP/ME, Direct X 9.0b, Pentium III, 1 GHz, 128 MB RAM (256 MB RAM для Windows XP)
Суть: еще одна надежда на хорошее RTS-завтра. Быть может даже замечательное.

Закройте глаза и откиньтесь на спинку кресла. Загрузите свою память воспоминаниями о годе прошедшем. Попытайтесь в перечнях найти заветное: RTS в классическо-футуристическом стиле постядерных декораций. Да, это игры-фантазии, в ДНК которых прописаны "быть похожим на StarCraft до его второго пришествия".

К счастью, подобное сейчас — несомненная редкость для ПК. Девелоперы научились смотреть значительно дальше. Последнее, что принесли нам ветры их желаний — это всенепременное равнение на пошаговый культ из соседнего измерения. Речь, как несложно догадаться, о "Цивилизации".

Теперь, будем надеяться, грядет время перемен. Труженики Relic-цеха, ни одна игра которых в своем существовании не знала термина "спрайт" (все поголовье с рождения было обучено жизни в трех измерениях), выкупили лицензию на производство RTS по правилам и заветам вселенной Warhammer. В основе сюжета; конечно, безумная (а для непосвященных она покажется еще и невменяемой) резня между космовизионерами и коренным орочьим населением безымянной пока планеты.

Динамично

Структура развития изменена до неузнаваемости. В этой игре не будет никакого сбора ресурсов, полюдья и, уж тем более, микроменеджмента. Все привычное и ставшее неотъемлемой частью вашего личного стратегического гения не числится в составе игровых компонентов. Баз традиционного вида не будет. Никакого динамического развития и мгновенного возведения зданий — командование выдает вам все необходимое в самом начале. Дежурный набор: одна электростанция, одна лаборатория, один склад — для счастья здесь ничего более и не требуется. Разработчики обещают довольно спортивный геймплей. Ваша цель — контроль земельных участков со всем прилагающимся ассортиментом жизненно важных структур (реанимация усопшего Z?).

Возможность маниакального клонирования юнитов отсутствует. За успехи в экспансии на ваш личный гамбургский счет будет пересылаться воинское жалованье. Используя эту щедрость верховного командования, можно будет осуществлять пополнение рядов вашей доблестной армии. Нужно всего лишь сделать заказ — и аэропорт при опекаемой вами базе примет запрос о посадке десантного корабля, груженного отборным составом вымуштрованных головорезов. У некоторых фракций (о них ниже) подкрепление будет приходить через порталы или скидываться в капсулах с орбиты, но суть от этого не изменится — этот вариант отхода от известных канонов приемлем.

Все остальное, конечно, изъято из классического настольного варианта игры, запечатано в "самый революционный и самый технологичный трехмерный движок". В последнее хочется верить — первые скриншоты свое предназначение оправдали полностью: пиротехническая феерия что надо, детализация будет определенно потрясающая.

Лаконично

В сюжете, конечно, окажется не одно скрытое дно, и по предварительным прогнозам безмятежное нарезание друг друга выльется в спасение всея Галактики. Девелоперы клятвенно обещают лишь не выводить конфликт за атмосферу одной планеты и обеспечить полное стратегическое безобразие возможных ходов. Военный конфликт включает в себя четыре противостоящих фракции. У каждой — свой собственный подход к боевым действиям, свои приоритеты, методы, что сейчас также является стратегической постоянной.

О коалициях по порядку.

Space Marines — раса, основным козырем которой является преимущественно дальнобойная тяжелая техника. Численность последней на поле боя всегда ограничена — цена за каждого индивида из-за их повышенной функциональности будет заоблачная.

Chaos Space Marines — предпочтения отдают тяжелой пехоте и легкой технике.

Orks — мастера контактного оружия: основное предпочтение отдают раш-атакам, юниты относительно дешевы, быстры и маневренны.

Eldar — самые развитые в плане технологий. Специализируются на психических воздействиях.

Каждый солдат носит на шлеме штамп "потрясающий ИИ", имеет в своем активе целый сонм различных вариантов поведения и видов стрельбы. Из всего обещаемого многообразия боевых единиц стоит отметить неких культистов, функция которых — повышать мораль союзников. Остальные: канонически-многоствольные танки, роботизированные демоны шестиметровой высоты, скорострельные артиллерийские установки и пр. Если захотите полный перечень — откройте свод правил Warhammer или официальный сайт непосредственно Dawn of War.



Стиль вселенной Warhammer угадывается сразу. Где еще можно встретить сражающихся спина к спине орков, один из которых вооружен двумя топорами, а другой — некими сверхтехнологичными бластерами?

Классическое RTS-мракобесие. Чем-то напоминает Emperor: Battle for Dune 2001-го года рождения, не находите?

После

На горизонте снова неспокойно. Создатели флагманской серии Homeworld и генномутационной RTS Impossible Creatures способны, вне сомнения, на многое. В том числе, будем верить, и на адаптацию легендарного настольного синтеза для наших родных ПК. Ядовитые постядерные ландшафты (а это основной стиль Dawn of War) откроются сразу по истечении летнего времени, только дождитесь.

Дмитрий"Dwarf"Бойченко, dwarf_bds@list.ru

Морской охотник

Жанр: симулятор торпедного катера
Разработчик: Akella
Издатель: 1C
Дата выхода: осень 2004 года
Суть: машина по раздаче билетов в один конец, прямиком к Посейдону, для многострадальных фашистских мореплавающих.



"Акелла", прославившаяся своими "просоленными" в морских пучинах игрушками, снова готовится удивить мир. На сей раз это не пальмы, солнце, песок, скрипящая палуба, ром и рвущаяся из всех дыр романтика, а промозглый [illegible]

Создается впечатление, что акелловцы по этой части действительно не хотят ударить в грязь лицом. Ведь над игрой бок о бок с программистами, дизайнерами, художниками трудится целый полк консультантов. Борис Юлин, Мирослав Морозов, Константин Кулагин — достаточно известные историки в области военного дела. И их присутствие в команде заставляет надеяться хотя бы на тень хардкорной начинки будущей игры. И это, безусловно, внушает оптимизм, необходимый для поддержания интереса к проекту.

Впрочем, у игрока будет возможность самому избрать для себя путь прохождения игры. Будь то игра для казуала или для хардкорщика — все можно изменить щелчком мыши в меню сложности.

"Морской охотник" будет представлять собой некоторое подобие всем известных Корсаров, только с действием во времена Великой Отечественной войны, с другими кораблями, отдельными миссиями и современной моделью ведения боя. Нам предстоит, управляя одним боевым катером (Г-5, Д-3, МО-4 "Морской охотник" и другие — всего в игре общается около 11 катеров); проплыть по вспененной торпедами глади морской воды от начала войны до самого ее окончания; провести бравый экипаж катера через нелегкую службу на Балтике, сражения за блокадный Ленинград, битвы в холодных северных водах и т.д. Нам предоставят различные, но достаточно привычные миссии: эскорт транспорта, налет на караваны, атака, оборона. Единственная поправка дается на то, что все это будет происходить на водной глади.

На этой самой глади нас, по словам разработчиков, должны [illegible] венно, суда, самолеты (в этом вопросе Акелла активно сотрудничает с Maddox Games, так что можно не бояться за их реализацию) и, возможно, подводные лодки. Понятное дело: если в игре появится охота за субмаринами, то никак не обойтись без эхолокации, сброса глубинных бомб — словом, без еще одного, по всей видимости, увлекательного аспекта геймплея. Но пока разработчики мучаются над этим вопросом, досконально известно, что в орудия врагоистребления нам будут даны различные от торпед до палубных пушек. Естественно их реализация, как, впрочем, и всего в игре, обещается самого высокого уровня.

Вопрос об управлении многочисленным экипажем разработчики решили достаточно неплохо. Они невидимой, но неотступной тенью приставили к нашей спине неутомимый ИИ. Мы вольны стоять за штурвалом, самолично ловя волну; у гашетки пулемета, поливая огнем вражеские самолеты и мелкие катера; в торпедном отсеке, аккуратно выводя на торпедах гордую надпись "На Берлин!". А ИИ будет верно подменять вас на пустующих постах. Как обещают, во время многопользовательских боев будет возможность живым людям играть за членов одного экипажа. Так что сплоченным, понимающим друг друга без слов командам лежит прямая дорога к водам неспокойного Балтийского, Северного и Черного морей.

Что касается графического оформления, то попробуйте сами догадаться, какой движок лег в основу игры. Правильно, это ни что иное как STORM 2 из "Пиратов Карибского моря". Разумеется, его будут подвинчивать, совершенствовать, вылизывать до такой степени, чтоб даже пузырьки были видны на гребнях волн. Я говорю серьезно, акелловцы намерены не упускать своего звания обладателя лучшей в мире тех-





нологии реализации моря. И где-где, а в этом вопросе я им верю. Что касается физики, то здесь была проделана большая работа над созданием максимально реальных волн. Имеется в виду не столько их внешний вид, сколько их воздействие на корабль. Так, волны от взрывов будут оставлять заметные вмятины на корпусе стального катера, а в борту дюралевого Г-5 легко может появиться зияющая пробоина от этих самых волн. И вся система повреждений в целом будет выполнена очень четко и реалистично.

Таким образом, деловито хмыкнув и лениво почесав в затылке, подвожу свой предварительный итог. Из игры вполне может выйти толк, предмет поклонения новых толп фанатов и просто хороший способ времяпрепровождения для рядового геймера.

Игорь "Garrick" Станкевич fiery_g@rambler.ru



Этот кадр определенно снился Ридли Скотту во время съемок "Гладиатора", но реализовать такую панораму ему было не по бюджету.

АНОНС

Rome: Total War

Канон

Сайт игры: http://www.totalwar.com/community/rome.htm
Жанр: глобальная RTS+TPS
Разработчик: Creative Assembly (www.creative-assembly.co.uk)
Издатель: Activision (www.activision.com)
Похожесть: Shogun: Total War, Shogun: Total War — The Mongol Invasion Medieval: Total War, Medieval: Total War — Vikings Invasion
Дата выхода: предположительно сентябрь 2004-го года
Системные требования: пока не объявлены
Суть: хроника римской экспансии в постановке современных технологий. Одна из немногих игр, которую эпитет "надежда" намеренно обходит стороной: сомневаться в способностях Creative Assemble — как минимум дурной тон.

Впервые за долгое время представителя жанра глобальных стратегий ставят рядом с экшенами нового поколения. Скриншоты вводят чувства поклонников в штопор: фанаты не знают, зачем им — ветеранам картонной тактики — для игры нужен Radeon "девять тысяч последней модели". Ведь уживались же в гексоподобных королевствах, в плоских и статичных лабиринтах чувствовался уют.

Начало

Перспектива вкладывания капитала в трехмерную глобальную стратегию — банкротство компании-разработчика. Однако в двухтысячном пришла Первая Волна. Shogun: Total War — проект, который ударом под ребро вывел из многолетнего транса сообщество глобальных стратегий. На мели отсутствия новых решений жанр барахтался непростительно долгое время.

Страждущие "альтернативного прошлого своими руками" раз за разом были вынуждены препарировать бесчисленные Аустерлицы. Было решено сделать решающий рывок и с первым же приливом покинуть гиблое место. Ветер вызывали труженики из Activision, на весла налегали Creative Assembly. В открытое море гребень волны выбросил первую стратегию, в техпаспорте которой уживались "трехмерные тактические бои" и "глобальные политические решения".

Риск оправдал затраты нервной системы девелоперов. Игра разошлась нешуточным тиражом среди всего мыслящего мира. Потом была Medieval: Total War (в девичестве — Crusaders: Total War) — становление товарищей из Creative Assembly как сильных мира ПК завершилось.

Слоновая поступь

Уже хотя бы ради эпизодов с участием слонов стоит ждать эту игру. Картина, на которой бивни этого недокола о четырех ногах раскидывают составляющие когорты на все видимое пространство, должна висеть в Лувре. Гениально. Всех ответственных за пиар — на карандаш. Совершенно неважно, как эти изваяния природы будут выглядеть в динамике. Предрелизной рекламе от этого хуже не станет — она свое дело отыграет. Разработчики останутся при деньгах, если даже на рынок из падающего кукурузника имени С. Assembly катапультируют обильную на ошибки бету. Но этого, верим, не случится.

Эксплуатацией слонов, как и положено, занимаются карфагенские власти, используя их как передвижные огневые точки для лучников и как разрыхлители противостоящих им отрядов. При должном напоре последних возможен весьма щекотливый ход событий — элефант впадает в бешенство и теряет все привитые ему моральные ценности: покидает поле боя, пересчитывая своими конечностями все союзное и вражеское.

Амфитеатр

Акценты и в этот раз расставили согласно избранной тематике: шесть обязательных исторических культур, одиннадцать непреклонных фракций, вязкая экономическая патина.

Римляне некогда выдумали весьма неординарный способ деморализации противника — на поле выпускали горящего хряка, который своим визгом заставлял атакующих в смятении ронять табельное оружие и незамедлительно дезертировать. Воображение ожесточенно вырисовывает слонов, впадших в агонию от лицезрения факеловидной хавроньи.

Аккомпанировать зрелищу станет, наконец, добравшаяся до серии Total War реализация смены дня и ночи. Вместе с ней себя покажут и погодные условия, представленные сезонными снегопадами и проливными дождями.



Дополнения

Местность, как и прежде, будет делиться на сектора. Каждый при необходимости можно сдать под руководство ваших наместников. Доступные кампании разрешат перенастраивать под собственный стиль игры. Не станет только глобальной карты, какой мы ее привыкли видеть — свершится окончательное погружение в трехмерье. Уйдут в прошлое белые пергаменты и мнимые фигуры армий. Все получит новую технологичную реализацию. Выкинут за грань игры также и нелюдимый генератор случайностей, который испортил не одну игру.

Теперь камерный мир (ингредиенты на этот раз — вся Европа, Ближний Восток и Северная Африка) будет существовать в двух измерениях: обще-глобальное полотно, изрисованное мельчайшими деталями ландшафта, и пришитая к нему огромная RTS-карта со всеми необходимыми деталями (составляющие те же, разница только в масштабе). Нечто подобное можно наблюдать в Sacred. Только Rome: Total War абсолютно все вылеплено из полигонов.

Таким образом, в любой момент можно рассмотреть желаемую пядь земли. Отряды на манер коллег из Europe Universalis утратят способность мгновенного перемещения между областями — к желаемому месту дислокации будут добираться скорым маршем. При этом, конечно, кнопка Next Turn никуда не денется.

Угнетало, что все ваши достижения материализовывались только в статистические данные с нагло-плоской иллюстрацией? Теперь все, что вы построите, можно разглядеть под неизменным zoom-микроскопом. Все возводимое находит угол в любом городе. Игра будет ответствовать за все совершаемое: в Колизеях собственной сборки с разрешения движка будут проводиться гладиаторские бои, счетчик религиозности управляемой страны предстанет перед вами в совершенно новом амплуа — жители обучатся учинять поклонения. Только запомните: если на улицах груды оборванцев с факелами — это бунт. За его подавлением нужно обязательно следить. И не из-за значимости его для империи, а просто потому, что это будет потрясающее зрелище.. Концентрация эффектных планов на скриншотах зашкаливает. В таком ключе клянутся выполнить всю игру.

Шутка ли?

Разработчики многозначительно заявляют о канонсшибающих системных требованиях. Причем в самом благоприятном и миротворческом смысле этой словоформы. В Интернете плавает якобы официальное и совершенно беззастенчивое: PIII-600, 256 Mb Ram 16-MB 3D card. Хочется немедленно остудить пыл возмущенного экрана ушатом воды. Есть мнение, что после знакомства с этим действом в движении любимая видеокарта со свистом пробьет крышку вашего многострадального системного блока. Еще недавно ваш кулер пытался остудить пыл полигональных соцветий из Praetorians? Теперь же он нагло попросится вон из компьютера. Он еще поймет обширные города, забетонированные историческими познаниями дизайнеров. Согласится с постановками взятия крепостей. Но вот гримасы на лицах ваших легионеров — это определенно выше его сил.

Абсолютная стратегия?

В перспективе — стратегия года. И вместе с этим — потолок амбиций. Что придумать для следующей корохации Total War — вопрос хоть и не риторический, но уже на полпути к тупику развития. Как жить дальше? Сгрести все наработки и отправить в ссылку за океан в гости к фэнтезивселеной? Помнится, некогда это безумие рассматривалось как маркетинговый ход. В любом случае в третьем квартале года вместе с релизом нам должны намекнуть о планах на будущее. Хоронить серию, которая сейчас являет собой благосостояние жанра, не хочется совершенно.

**Дмитрий"Dwarf"Бойченко,
dwarf_bds@list.ru**

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestormedia.com.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 07.06.2004 г. в 18.00. Тираж 28056 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 3197.